+Disk Amiga

AMIGA • CD-32 CD ROM • PC

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Octobre 1994 - n°11

CD Dream
L'univers des consoles CD 32 bit.

Jeux
Robinson's requiem, Detroit, Traps'n'treasures...

Labo
Lightwave, Dice, VideoStage

Interview :
David Pleasance, l'avenir de l'Amiga ?

ECTS :
200 previews Amiga

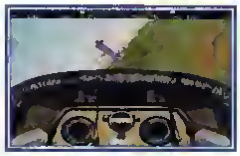
Logiciel commercial !

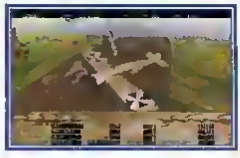
Bons plans : gagnez jusqu'à 100 fois le prix du magazine.

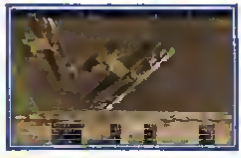
Dossier : le cinéma et les jeux

L 2306 - 11 - 35 00 F-

Mensuel - 10,95 Scan - 245 Ft - 10,50 FS - 255 Fb



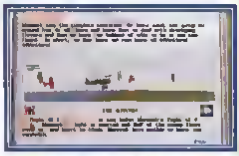


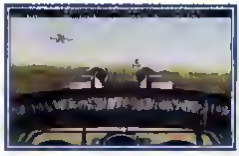


The First Air War

Dawn Patrol est un véritable simulateur de vol qui met avant tout l'accent sur les commandes du pilote et ses sensations. Grimpez dans le cockpit de votre appareil et préparez-vous à effectuer le vol de votre vie!

- *Pilotez au choix l'un des 15 appareils authentiques : Sopwith Camel, Curtiss JN (Jenny), SPAD 7, et le triplane Fokker du Baron Rouge*
- *Une technologie de pointe (Leading Edge Technology, LET), qui utilise les techniques de mapping pour les avions et les paysages.*
- *Une résolution 640x400 pour des graphismes quatre fois plus détaillés que dans un simulateur traditionnel en VGA.*
- *Suivez vos exploits grace à différentes caméras qui vous proposent des perspectives très variées : intérieur de votre habitacle, vues extérieures et vues missiles.*
- *Participez à plus de 150 combats aériens après avoir suivi le briefing de mission. Consultez un rapport détaillé pour chacune des batailles.*
- *Retrouvez 64 biographies d'aviateurs qui vont vous permettre de donner des caractéristiques particulières à vos propres personnages, que vous soyez un débutant ou un As.*
- *Retrouvez le récit de la «Grand Guerre» telle qu'elle s'est déroulée dans les airs, vue par chacun des deux camps.*
- *Des effets sonores très variés et le «Capriccio Italien» de Tchaikovsky qui vous accompagne tout au long de vos longues heures de vol, apportant au jeu une touche finale d'authenticité.*





Oubliez toutes les autres simulations et affrontez les As de l'époque, qui furent les pionniers du combat aérien.

Vous n'aviez jamais vu les combats d'aussi près!

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
Tél : (1) 48 18 50 00

©1994 Rowan Software

Anniversaire
P... déjà 1 an

Som

6 *Disquette*

Je vais Painter (3D) dans Theme park.

8 *Actualités*

Infos du monde, du jamais vu : elle accouche d'un Amiga.

16 *Bande dessinée*

Ray Jr !

Par Christophe Bardon

17 *Bons plans*

Est-ce que la Dreamette est un bon plan ?

18 *Dossier*

Cinéma et Amiga : tas de beaux jeux, tu sais !

26 *Pleins feux*

La Pleasancerie ne fait que commencer !

30 *Reportage*

Euh c'était... "s" (comme super ?)

Quarantine

38 *Jeux*

Detroit

Traps n treasures

maire

Pourquoi de tant de "n" ? : Traps'n'treasures, Bump'n'burn, Robinson'n'requiem, Body'n'blows, Detroit'n'magellan ...

Robinson's requiem

52 *Astuces*

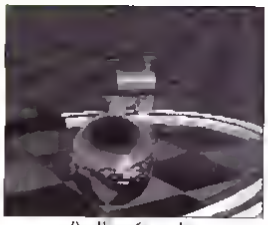
Legacy saura s'il est fini !

54 *Espace lecteurs*

J'en peux plus, 4 pages c'est vraiment trop !

58 *Démos*

Perpignan, Perpignan, 2 mn d'arrêt.


Pu Wu, Complex

60 *Domaine public*

Domaine public, domaine public, pas si public que ça, moi je dis.

La dreamette prend les couleurs du DP

66 *Labo*

Labo Derek, Labo Villiers, Labo Jeaulais, Labo Naldi... (maintenant à toi de jouer !)

74 *Débutant*

Ne passez plus pour un taon !

76 *En pratique*

Z'y va, tu veux un pain dans ta 3D ?

78 *Programmation*

Viens dans mon comic's trip : Ah ! Mos ! Bl... ! Itz !

82 *Forum lecteurs*

J'peux, pas j'ai un rendez-vous !

89 *CD Dream*

Le magazine des consoles CD 32 bit.

Dream's boutik P.86

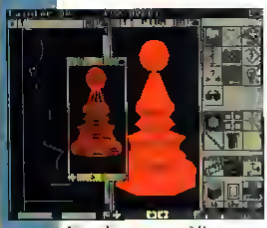
Abonnements P. 88

Attention ! Surtout suivez les conseils de l'encadré "Ne soyez pas cave !". De plus, après avoir protégé la disquette en écriture, munissez-vous de deux disquettes. Lorsque vous cliquerez sur l'une des deux icônes présentes, on vous demandera d'insérer une disquette vierge. C'est sur cette dernière que le programme sélectionné se trouvera. Ce serait trop bête de gâcher une telle merveille !

Painter 3D

DESSIN

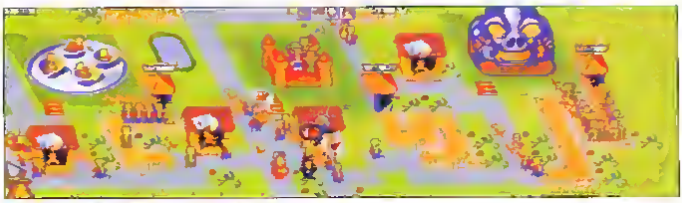
La rédaction s'est mise en quatre pour vous faire un cadeau royal : *Painter 3D*. Ce dernier est un programme commercial. Il convient à tous les Amiga et devrait permettre aux petites comme aux grosses configurations, une aisance de travail. Je ne m'étendrais pas sur *Painter 3D*, car il a été testé dans la rubrique En pratique (voir pages 76 et 77). Je vous recommande de la lire attentivement avant d'aborder ce superbe logiciel.


Une disquette en 3D

Theme park

JEU

Deuxième gros cadeau : *Theme park*, incroyable ! Une version jouable d'un des plus grands hits de cette fin d'année, et cela rien que pour vos jeux. On a harcelé l'éditeur Bullfrog jusqu'à ce qu'il devienne complètement fou et nous cède en exclusivité *Theme park* ! On a même



poussé le vice afin que ce soit une version de démo jouable, en français et accompagnée d'un tutorial. Amoureux depuis sa tendre enfance de tout ce qui est parcs d'attractions, fêtes foraines, foires et autres délires ambulants, Peter Molyneux en a repris les principes. Il a voulu vous donner l'occasion de créer un parc d'attractions en fonction de vos critères. Bien que le guide se trouvant dans *Theme park* soit explicite, en voici une description. La première chose à faire est de construire un chemin. Reliez-le correctement de l'entrée du parc vers les deux carrés clignotants. Par la suite, vous allez établir votre première attraction. Cliquez sur l'icône correspondante (le cheval en bois) et sélectionnez le "château mou". Placez-le sur la surface de jeu à l'endroit que vous indiquera l'ordinateur. Vient ensuite l'entrée de l'attraction, puis la sortie. Installez des files d'attente afin que vos visiteurs puissent accéder au "château mou". Reliez tous ces accès aux deux chemins que vous avez construits au départ. Une fois le marchand de glaces en place, ouvrez votre parc (appuyez sur la touche "O"). En tant que maître des lieux, vous devez embaucher du personnel. Il vous faut un homme requin pour amuser la galerie et un ramasseur de papiers pour nettoyer votre parc. Le mécanicien, quant à lui, est indispensable. Si l'une de vos attractions, pré-

Une superbe simulation de parc d'attractions

sente ou future tombe en panne, il la remettra en état. Vous voilà aux commandes de ce *Theme park*. Le temps s'écoulant, d'autres attractions viendront s'ajouter au château. N'oubliez pas de bien relier les attractions entres elles. Faites de longues files d'attente afin de ne pas rendre mécontents vos visiteurs. Offrez-leur à manger et installez dès que vous le pourrez le marchand de ballons. Bonne chance !

Informez-vous sur les stands

Ne soyez pas cave !

• Protégez la disquette Dream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection à l'angle de votre disquette laisse apparaître le trou.

• Faites une copie de la disquette Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale de Dream) puis le disque destination (une disquette vierge), ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sûr et n'utilisez que la copie ! Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.

• Avant de lancer un programme, lisez les instructions de Dream ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la mémoire) et déconnectez (machine éteinte bien entendu) tous les périphériques que les programmes pourraient ne pas apprécier (lecteurs externes, modems...).

• Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.

• Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenêtre indiquant "Read write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez-nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,20 francs. Elle vous revendra le plus rapidement possible.

Dream/Disquette en panne, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris

AMIGA® DIRECT

NOUVEAU

SX-1

SX-1 apporte à la CD32 toutes les possibilités d'un Amiga 1200.

Ce boîtier se connecte à l'arrière de la console et permet de rajouter jusqu'à 8 Mo de RAM 32 bits, d'insérer un disque dur 2 (1/2 AT-ide, de connecter un clavier et un lecteur de disquettes Amiga. Il est livré en standard avec un port parallèle, un port série et une horloge/calendrier. Le SX-1 permet la connexion de la cartouche optionnelle FVM. Disponible avec notice française.

1790 FF

INBOARD 1200-2Mo

Carte d'extension mémoire 2 Mo 32 bits pour Amiga 1200 [illegible] d'une horloge/calendrier et d'un support [illegible] processeur [illegible]

1190 FF

PAGE SETTER 3

Vf. Logiciel permettant la mise en page couleur. Nécessite 1 Mo de mémoire, deux lecteurs de disquettes et le WB 1.3 ou supérieur.

~~[illegible]~~ **250 FF**

FINAL COPY 2

Vf. Logiciel de traitement de texte avec correcteur orthographique et dictionnaire à [illegible]. Nécessite 1 Mo de mémoire, deux lecteurs de disquettes et le WB 1.3 ou supérieur.

~~[illegible]~~ **490 FF**

BROADCAST TITLER 2 SHR

Vf. Le meilleur logiciel de titrage professionnel pour Amiga. Nécessite 2 Mo de mémoire (STS le mieux) et 1.5 FAST minimum, 2 lecteurs de disquettes et le WB 1.3 ou supérieur.

~~[illegible]~~ **690 FF**

FONT COLLECTION

150 polices vectorielles [illegible] Page, Page Setter, Scribble ... Livrées avec un utilitaire de conversion pour Magic Write. Toutes tailles.

390 FF

Bon de commande *AMIGA DIRECT*

Nom du produit	Montant T.T.C.
Frais de port et d'emballage	60,00 FF
TOTAL	

NOM, Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Mode de règlement ❑ Chèque bancaire ❑ CB

N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Date d'expiration . _ _ / _ _

Signature obligatoire

AMIGA DIRECT est une enseigne de CIS

Retournez ce bon accompagné de votre règlement à AMIGADirect 14, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC, France

en hausse

▲ Internet
Nous ne dirons pas que l'article du dernier Dream sur les réseaux a mis le feu au poudre, mais deux nouveaux magazines arrivent en Europe pour traiter du sujet. *Net* et *Internet* sont donc consacrés à l'espace cyber.. en anglais, bien entendu. Une excellente nouvelle au moment où British telecom annonce la mise en place de connexions directes Internet pour tous les abonnés qui le désirent.

▲ Us Robotics
Suite à un sondage mené par la société anglaise Dataquest, Us Robotics est le leader sur le marché anglais concernant les modems à haute vitesse, avec 16,5% de part de marché. D'après Clive Hudson, président de la société, la progression d'US Robotics a débuté en 1990 pour culminer en 1993.

▲ Nixdorf
Siemens-Nixdorf a remporté un contrat pour fournir 300 juges avec des Notebooks couleurs et des imprimantes portables. Les juges itinérants vont ainsi pouvoir accéder au Lord chancellor's departemental email ou tout autre réseau Internet, en utilisant les cartes-modems aux normes PCMCIA.

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au (33-1) 48 87 57 30 ou à nous passer un petit fax au 48 87 51 23.

Je bulle

IMPRIMANTE CANON

La *BJC 4000* est la dernière-née de la gamme des imprimantes à bulles d'encre chez Canon. Acceptant à la fois des cartouches d'encre noire ou couleurs, la *BJC-4000* est dotée d'une haute résolution 360 dpi (7200x360 dpi en monochrome) et d'une grande vitesse d'impression de 8 pages par minutes en monochrome. La nouvelle formule des encres offre un éclat des couleurs remarquable sur tout type de support, même sur papier ordinaire, le tout dans le plus grand silence (moins de 45 decibels). La *BJC-4000* offre les émulations *IBM Proprinter*, *Epson LQ-150* et *Canon BJ* en monochrome et *Epson LQ 2550* et *Canon BJC* en mode couleur. Disponible aux alentours de 4 000 francs.

Direct to Amiga

BON PLAN

La société CIS a crée en septembre dernier une nouvelle enseigne appelée

Amiga direct. Le principal objectif est de proposer des produits importés à des prix les plus proches possibles de ceux pratiques dans leurs pays d'origine. Pour atteindre ce but, Amiga direct réalisera des notices d'utilisation en français simplifié afin de réduire les délais d'importation et les coûts de production. Le premier produit d'Amiga direct sera le *SX1* de Paravision/Microbotics.

Licence ès graphismes

UNIVERSITÉ

The art institute of Pittsburgh vient de mettre en place un cycle universitaire de deux ans consacré à la création graphique et à l'animation sur ordinateur. Faisant largement appel à l'Amiga et à plusieurs autres plates-formes, le programme est conduit avec l'appui de plusieurs sociétés d'édition multimédia. The art institute of Pittsburgh, 526 Penn Avenue, Pittsburgh, PA 15222, Usa.

That's entertainment !

MEGATEUF

Sans nul doute l'un des événements majeurs de la rentrée, le Future entertainment show aura lieu à Londres du 26 au 30 octobre. Vous pourrez y trouver tout ce qui concerne l'informatique de loisirs. Cela va des dernières nouveautés jeux Amiga et consoles en passant par la musique, mais également le CD-Rom, les nouvelles périphériques, etc. La quasi totalité des intervenants du marché (éditeurs, magazines, programmeurs...) seront de la fête. L'Amiga devrait s'y tailler la part du lion, cette manifestation est organisée par Future publishing, célèbre éditeur d'*Amiga format*.

Microprose aime l'Amiga

GOOD IDEA, YEAH

Cet été dans les boutiques anglaises avait lieu une opération peu commune. Sous l'oeil bienveillant de Microprose et en accord avec Virgin et Virtual reality, un T-shirt de sport était offert à tout acheteur d'un hit figurant au top des ventes sur Amiga (surprenant, n'est-il pas ?). Ceci avait pour but d'attirer les gens dans les boutiques afin de dynamiser une période qui, comme chacun sait, est plutôt morose du côté des ventes.

MICROPROSE

Non, ce n'est pas une blague

LA VITESSE SUPÉRIEURE

La société Advanced systems & software a récemment annoncé l'arrivée de la seule carte accélératrice pour Amiga 4000 à base de 68060 ! Ceci n'est pas une chimère, mais bel et bien une réalité : *"nous l'avons et elle tourne à 82 Mips (NDLR : millions d'instructions par secondes) et 28 Mflops (NDLR : millions d'opérations sur virgule flottante). En comparaison à ses chiffres, un Amiga 4000 tournant à 28 Mips et 16 Mflops fait pole figure"*. En plus de l'accélérateur, un module supplémentaire compose d'une interface SCSCI2, de ports séries à haute vitesse et d'un contrôleur Internet devrait également voir le jour. Les tarifs, ni la date de commercialisation n'ont été communiqués.

Rendons à César

VIDI 24

Petit rectificatif concernant le test de la *Vidi 24* paru dans le n°7 de Dream. Ce système de numérisation 24 bits en temps réel nous a été prêté par la société Infonix à Toulouse. Signalons au passage qu'Infonix annonce sous peu l'arrivée d'une carte accélératrice pour Amiga 1200. Disponible en version 28 à 40 Mhz, elle permet d'étendre la mémoire de votre machine à 128 Mo. Elle possède également un port SCSI intégré ainsi qu'un emplacement pour un co-processeur arithmétique. Le prix de la version de base (sans mémoire) est inférieur à 1 500 francs. Disponible chez Infonix (Toulouse).

L'Elspa, les parents et la presse

C'EST DANS LA POCHE

Toujours sur le qui-vive, l'Elspa va bientôt publier plus de deux millions de guides de poche destinés aux parents : le *Parent's guide to video and computer games*, en bon français "le guide des parents sur les jeux vidéo et les ordinateurs". Il ne s'agit pas d'appendre à nos géniteurs comment blaster de l'alien dans un shoot'em up, mais d'apaiser leurs soucis en matière d'épilepsie. Entre autres, de bons conseils sont donnés pour préserver la santé de nos chères petites têtes blondes. Dans un autre domaine, l'Elspa, qui a apparemment pour vocation de se mêler de tout, a décidé de ne rien changer aux principes énoncés à propos des disquettes de couverture offertes sur les magazines informatiques anglais. Nos confrères britanniques n'ont en effet toujours pas l'autorisation de mettre des jeux complets en disquette de couverture.

Cartomanie

ATURBO 1228

L'*Aturbo 1228* est une nouvelle carte pour Amiga 1200 équipée d'un processeur 68020 cadencé à 28 Mhz, d'une horloge sauvegardée, d'un support pour co-processeur mathématique (jusqu'à 40 Mhz) et d'un support de barrette SIMM pour l'extension de la mémoire fast de 1, 2, 4 ou 8 Mo. A noter pour les possesseurs de périphériques PCMCIA d'Archos, qu'il convient de ne pas franchir les 4 Mo pour conserver la compatibilite entre tous les hardware. Disponible chez Archos (Verrières).

Je danse le Amia

PASSERELLE

Amia est une petite interface qui se branche sur le port lecteur externe de votre Amiga et qui permet de relier un lecteur Macintosh. Reconnue comme une unité de sauvegarde classique, vous pourrez donc lire et écrire sur des disquettes Macintosh classiques au format 800 ko. Idéal pour réaliser des conversions, *Amia* est également étudiée pour fonctionner avec *Emplant*, l'émulateur Macintosh pour Amiga. Fabriqué par Utilities unlimited international (Lake Havasu City, Usa)

Les intelecs

FUTÉS

Intelec développement n'est pas déménageur mais réparateur. Il remet sur pieds votre Amiga en moins de deux grâce à un procédé avancé de tests d'Amiga 600, 1200, 4000 et CD-32. Les composants n'ont qu'à bien se tenir. Intelec développement (Vernouillet).

Nouvel Axiom

LES PROS DU PIXEL

Axiom software vient de réécrire entièrement son programme *Pixel 3D*. Cette nouvelle version, appelée *PixPro2*, comprend une interface graphique revisitée et des fonctions nouvelles et puissantes. Scott Thede, président de la compagnie, a en outre promis de continuer à produire des logiciels de qualité sur Amiga : *"pour être complètement honnêtes, nous voudrions, chez Axiom, programmer sur cette machine jusqu'à la fin de nos jours !"*. Plus encore, les possesseurs de machines AGA seront comblés car *PixPro2* qui supporte les nouveaux modes graphiques de l'Amiga. Le programme permet de gérer les polices de caractères Postcript ainsi que les fichiers du même nom. Le mode Bitmap a été repensé. La création d'objets 3D est simple avec des fonctions d'édition et remplissage de polygones. Les objets peuvent être déformés, agrandis, etc. ARexx est maintenant totalement supporté par le programme et *PixPro2* permet la conversion sur plus de 17 formats (*AutoDesk, 3D Studio, Lightwave...*).

en baisse

▼ King's quest VI AGA
Sierra, en accord avec Revolution software, a annulé la version 256 couleurs Amiga de *King's quest VI*, sous le prétexte que la version 32 couleurs est déjà graphiquement réussie. Vraiment, comme prétexte, on fait difficilement plus faux. .

▼ Danemark
Le gouvernement du Danemark prévoit de mettre en place une taxe (oscillant entre 75 et 150 francs) sur tous les ordinateurs vendus dans le pays. Avant cela, ils auraient peut-être pu songer à taxer les cigarettes...

▼ Presse anglaise
Baisse de régime ces six derniers mois dans les ventes de la presse magazine anglaise dédiée à la micro. Les magazines consoles, les plus exposés, accusent une récession moyenne de 30%. La presse Amiga quant à elle, ne fléchit que de 9%

Les fils de l'Overdrive

GRANDEUR ET DESCENDANCE

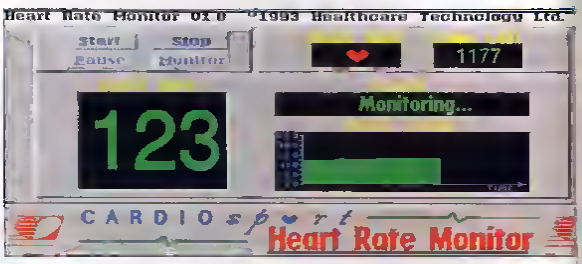
Après le succès de l'*Overdrive* (le disque dur) et de l'*Overdrive CD* (le lecteur CD), Archos annonce deux nouveaux produits pour Amiga. L'*Overdrive combo* est un contrôleur disque dur classique avec extension *Overdrive CD*. Il permet donc d'exploiter à la fois un CD-Rom et un disque dur sur l'unique port PCMCIA de l'Amiga. Ceux qui possèdent déjà l'*Overdrive* disque dur ou l'*Overdrive CD* pourront bénéficier d'une mise à jour spéciale transformant leur périphérique actuel en *Combo* ! Autre superbe produit, Archos prévoit l'*Overdrive +*, la deuxième génération du contrôleur de disque dur *Overdrive*. Il supporte la nouvelle norme Enhanced IDE qui permet d'atteindre des taux de transferts deux fois supérieurs à l'*Overdrive* actuel (à condition de s'équiper avec la nouvelle génération de disques durs EIDE qui offrent des capacités de 700 Mo à 1 Go). Renseignements chez Archos (Verrières).

L'Overdrive CD

Il a bon coeur

DITES 33

Si vous faites régulièrement de l'exercice ou si plus simplement vous désirez savoir si vous avez un coeur performant, Healthcare technology devrait vous plaire. La société vient de commercialiser le *Heart track*, un dispositif à placer sur votre cage thoracique et à relier ensuite à l'interface série de l'Amiga. Grâce à un logiciel fourni avec l'ensemble, il est possible de visionner à l'écran les battements du coeur, votre tension... Idéal lorsque le système est couplé par exemple avec un vélo d'appartement.



Pour être au coeur du probleme

Agmo, le retour

LES SPECIALISTES

Saluons l'arrivée d'un nouveau venu sur le marché de l'Amiga, Agmo. Un nouveau venu qui n'en n'est pas réellement un, puisque la société existe depuis plusieurs années. Elle se spécialise aujourd'hui sur des produits Amiga de grande qualité dans le domaine de la bureautique, du dessin, de la 3D, du multimédia, etc. Beaucoup sont en cours de francisation. Si vous recherchez un logiciel particulier, n'hésitez pas à les contacter. Agmo (Vanves).

A.B.E. : l'ultra-puissance et la sécurité des volumes

Pour tout réparer, modifier, éditer, protéger, calculer, lire, comprendre, transformer... Seules les destructions du matériel lui résistent encore !

Nouvelle version

Vos disquettes, disques durs, utilitaires, jeux et démonstrations sauront vous en remercier, et en plus, A.B.E. est en perpétuelle évolution.

Amiga Revue news, version 3.054 : un superbe logiciel, fantastique. Mieux qu'un éditeur et réparateur de disques, c'est aussi un véritable interpréteur. Enfin la compréhension à portée de main... pour le débutant et pour le pro.

Amiga News test, version 3.055 : sans aucun doute le meilleur réparateur et le meilleur éditeur de disques... aucun autre réparateur n'avait pu réparer mon disque dur... Il y a beaucoup trop de fonctions pour tout décrire ici... et c'est d'un emploi très simple.

Amiga Dream test, version 3.056 : son manuel est une véritable bible sur tout ce qui concerne les disquettes et les disques durs... A.B.E. est un véritable histoire... on comprend enfin tout ce qu'on fait sur un fichier... Programmeurs, réparateurs, joueurs, tricheurs... (tous) devront se plonger inévitablement dans l'univers d'A.B.E... Bidouillage, trifouillage, tout est possible... un utilitaire très puissant... Les possibilités d'A.B.E. sont immenses.

Amiga Concept face à face, version 3.057 : tous les autres logiciels (...) sont largués par A.B.E... Ultra puissant, A.B.E. éjecte ses concurrents... Son plus grand intérêt est qu'il est si bien conçu qu'on comprend enfin tout ce qu'on fait... et qu'on n'en finit pas d'apprendre avec beaucoup de plaisir... A.B.E. a été le seul à pouvoir réparer la disquette... Bon point : A.B.E. est très simple d'utilisation... à l'inverse des (...) autres, qui travaillent en secret... Par sa facilité d'utilisation, par son ergonomie, "efficace" et par son caractère éducatif, A.B.E. surpasse ses concurrents.

690 FF (M vous rabat QuarterBack 140 FF ou OnaSab 25 FF pour toute acquisition d'A.B.E. jusqu'au 10 octobre 1994)

ADFI Résidence les Cottages

10 H - 17 H
Téléphone
73.93.77.31
Fax/Modem
73.34.07.57

AMOS
BIBLE
GFA
WB

Nouveau

Nouveau

LES COURS A.D.F.I. : pour la maîtrise de l'Amiga

[illegible] vous apprendrez [illegible] présentation élégante et professionnelle du système [illegible] et dévoué. Et ne oublie [illegible] une très belle année

JENNIFER AMOS : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes leurs syntaxes et leurs explications (en français évidemment). 240 FF*

MISE À JOUR AMOS PRO : la dernière mise à jour précédant la sortie du compilateur. 45 FF*

LA BIBLE CORRIGÉE : l'important travail de correction des codages de ce livre Amiga. 90 FF*

ANNABELLA GFA : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 1.52 et du compilateur 4.0. 390 FF*

WORKBENCH & SYSTÈME 3.0 : toutes les bases nécessaires à la compréhension de votre Amiga : Interface, Ecran, Workbench, Fenêtre, Menu, Guide de style, Réglage des écrans, Créateur de liens, Création d'icône pour les fichiers ne supportant pas d'icône, Recherche d'occurence ou de fichiers, Trucs et Astuces, Souris... Cours multimédia (texte, images, son...) avec de nombreux source et conseils. 160 FF*

LE STYLE AMIGA : tout ce qui il faut savoir sur l'utilisation et le standard des logiciels fonctionnant sur Amiga : Agencement des écrans, Fenêtre, Menu, Gadget, Icône, Couleur, Police, Ergonomie, Souris... Cours multimédia avec de nombreux source et conseils. 160 FF*

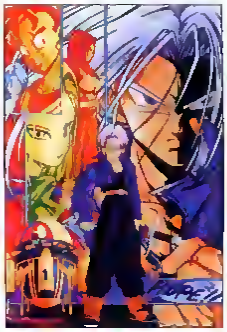
- Réf : [illegible] — 30 FF — si vous indiquez le classement de vos 4 revues Amiga préférées avant le 31 octobre 1994 et si votre commande dépasse 700 FF hors frais de port.
- Mise à jour A.B.E. 3.066A — Envoyez les originaux + version 1.0 = 420 FF, 2.0 = 320 FF, 3.0 à 3.055 = 220 FF. Version 3.066 à 3.069 = 90 FF + jeu 3 disquettes PubDomain I, PubDomain 2 et Programme.
- Frais de gestion : France européenne par envoi lent 37 FF, par envoi normal 40 FF, DOM TOM lent 40 FF, par avion 90 FF. [illegible] 40 FF, lent par chèque, [illegible] 90 FF, supplément le [illegible] 10 FF
- ENVOI ULTRA URGENT : 100 FF [illegible]

L'intégrale de l'auteur 1600 FF au lieu de 1855. Tout ci-dessus (25 disquettes + manuels + coll(ct) + Urgent...

Street fighter II : le retour

ADAPTATION

Que les passionnés de *Street fighter II* se réjouissent. Manga publishing a décidé de publier une bande dessinée basée sur le très célèbre beat'em up. C'est ainsi que Honda, Ken, Ryu et les autres vont trouver un nouveau souffle au sein d'aventures relatant leurs combats. Les dessins sont faits par Masaomi Kanzaki, connu des spécialistes de la culture manga. Destiné pour l'instant à nos camarades britanniques, chaque parution coûte une vingtaine de francs et compte 32 pages en couleurs avec un poster en prime. Glénat pourrait-il faire quelque chose pour nous ? Autre surprise, de taille, l'adaptation cinématographique de *Street fighter II* est en cours de tournage à Bangkok. Réalisé par Steven de Souza, le film est soutenu par plusieurs stars : Jean-Claude Van Damme a le rôle de Guile, Raul Julia (*La famille Addams*) incarne M. Bison et la chanteuse Kylie Minogue sera dans les sabots de Chun-Li.

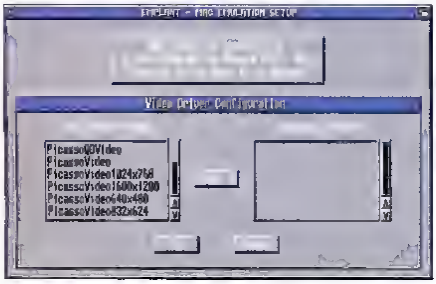


La mangamania !

Emplant de super

AU-DELÀ DES LIMITES

Utilities unlimited international annonce la version Pc de sa carte d'émulation *Emplant*. Rappelons que cette carte vous permet de faire tourner sur votre Amiga les logiciels du monde Pc. Le module d'émulation 486DX permettra de faire fonctionner les systèmes Dos, OS/2, NT et même le futur Chicago. De même les résolutions graphiques CGA, EGA, VGA et SVGA, le son, le port joystick, souris, les disques durs et les extensions mémoire seront émulées. Le tout pouvant fonctionner avec au minimum un 68020 et 2 Mo de RAM. Renseignements : Utilities unlimited international (Lake Havasu City, USA).



Pour ne pas rester en plan

Dss 3.0

MUSIQUE

Six ans après le premier *Perfect sound* de GVP, CIS annonce *Dss 3.0*. Compatible avec tous les systèmes supérieurs au 1.3 et disposant d'un minimum de 1 Mo de RAM, *Dss 3* conserve la dernière version du hardware de digitalisation, mais voit ses fonctionnalités encore améliorées. Le logiciel permet d'enregistrer, de restituer et même d'éditer des fichiers sons directement sur le disque dur. Ceci permet de numériser de très longues séquences indépendamment de la mémoire dont on dispose. D'autre part, une nouvelle option permet de fixer un niveau sonore minimum au-delà duquel l'enregistrement débute automatiquement. *Dss 3* est prévu pour traiter les fichiers son 16 bits, pouvant provenir de différentes sources (Mac ou Pc) grâce aux options de conversion. Un tracker (désormais compatible avec les classiques *Soundtracker*) dispose de 23 nouveaux effets. Disponible pour moins de 700 francs.

Citation du mois

NOUVEAUX RICHES

"Nous développons rarement pour une somme inférieure à sept chiffres. Nous avons actuellement 250 millions de francs de produits en développement. Vous pouvez faire une bonne demi-douzaine de films avec ça", indique Robert Devereux, le boss de Virgin interactive entertainment. Au cas où vous ne l'auriez pas compris, l'industrie du jeu vidéo devient vraiment très lucrative...

Une Époque Formidable

La rubrique des blosés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique

● **Coquet**

Furieux que sa coupe de cheveux ait été sabotée par un coiffeur maladroit, un jeune homme des Pays-Bas est parti porter plainte dans un commissariat de police. Trouvant que la coupe ne méritait pas un tel sort, la police a refusé de prendre en compte la plainte. Un affront de trop pour le jeune coquet qui s'est précipité chez son coiffeur en menaçant de tout mettre à sac si on ne lui recollait pas sur le champ ses cheveux. Or, tout le monde sait que des cheveux ne se recollent pas...

● **Oeufs verts**

La plus grande chaîne de supermarchés des Pays-Bas a annoncé l'arrivée d'oeufs verts dans ses rayons. Ces oeufs, pondus par une poule brésilienne originaire de la jungle, ont un blanc épais et sont délicieux.

● **Heureux**

Neuf mois après la tempête du siècle qui avait paralysé Washington sous des centimètres de neige, les hôpitaux et cliniques de la région ont enregistré une forte croissance des naissances : de 10% à 100% selon les quartiers.

● **James Bond rouillé**

James Bond 007, alias Roger Moore, n'a plus les réflexes d'antan. Le comédien britannique s'est fait voler sous son nez à l'aéroport de Genève ses deux valises contenant environ 40 000 francs de valeurs. Roger Moore accuse Dr No.

Bientôt sur vos écrans

PAO

Softlogik est sur le point de commercialiser le très attendu logiciel de PAO (publication assistée par ordinateur) *PageStream III*. Ce dernier est en effet considéré par les Amigaphiles comme le seul logiciel capable de rivaliser avec

L'Amiga entre dans le monde de la PAO avec PageStream

ses homologues sur Macintosh et compatibles. En tant que logiciel professionnel, il dispose en effet de toutes les fonctions utiles à la mise en page ainsi qu'une gestion parfaite de la quadrichromie. Reste à espérer qu'une version française de ce superbe produit sera disponible sous peu en France auprès de Vem. Après *Final writer*, qui s'est imposé comme étant l'équivalent de *Word* sous *Windows*, l'Amiga dispose de plus en plus d'atouts pour plaire aux professionnels de la bureautique.

The ultimate challenge

ULTIMA VIII

Lord british, responsable de la célébrissime série des *Ultima*, sortis jusqu'au numéro 6 sur Amiga a fait une annonce des plus surprenantes à l'un de nos confrères anglais. Il est disposé au développement d'*Ultima VIII* sur Amiga à condition qu'un groupe de programmation en fasse la conversion. Programmeurs de tous poils et inconditionnels de l'Amiga, n'hésitez pas ! Nous vous en serons à jamais reconnaissants !

Overdrive CD

ENCORE ?

Suite au test de l'*Overdrive CD* le mois dernier, Archos nous indique qu'une nouvelle version est désormais disponible. Outre l'élimination de quelques petits bugs, l'*Overdrive CD* dispose désormais d'une nouvelle carte d'interface audio, d'un nouveau logiciel de lecture de CD audio, d'un nouveau logiciel de lecture de PhotoCD, d'une émulation améliorée de la console CD-32 et du CDTV, d'une commande soft d'ouverture du tiroir du lecteur. Enfin, signalons que l'*Overdrive CD* est désormais compatible avec l'Amiga 600 ! Voilà qui va faire des heureux (attention, l'émulation CD-32, due à l'absence de chips AGA sur le 600 ne fonctionnera évidemment pas). Archos nous demande enfin de souligner que certains CD avec des images au format PhotoCD ne peuvent être exploités par le logiciel *Carrousel* de l'*Overdrive CD* : les CD Corel, les CD de Micro application. Ces CD ne sont d'ailleurs pas compatibles avec les lecteurs PhotoCD de Kodak, mais Archos travaille actuellement sur une version compatible de son *Caroussel*.

L'aigle de la route

GB ROUTE PLUS

Surprenant logiciel de gestion d'itinéraire, *GB route* mérite un petit détour. Non pas pour l'utilité que nous, pauvres Français, pourrions y trouver (le logiciel est exclusivement consacré à la Grande Bretagne), mais pour la prouesse technique que le logiciel représente. Il référence 35 millions d'autoroutes, routes, départementales, communales, les villes et villages, les stations service. Son utilisation est simple : indiquez à l'Amiga votre ville de départ et votre ville d'arrivée et vous obtiendrez une carte avec l'itinéraire le plus rapide, l'itinéraire le plus court et l'itinéraire le moins cher. Vous pourrez zoomer sur certaines parties du parcours et demander d'éviter quelques passages ou encore calculer l'essence nécessaire et vérifier si vous trouverez des stations service sur votre chemin. Le logiciel comprend également un éditeur qui vous permet de créer votre propre base de données (vos amis, vos hôtels préférés, les monuments à voir, etc.). Vous pourrez ensuite demander à l'ordinateur de calculer un parcours optimal entre toutes ces variables. Le logiciel devait à l'origine être adapté à la France, mais il semble que le travail ait pris du retard... Attendons avec patience.

FANZINES ET RTC

◆ OpusMag

La seule vraie référence en matière de démos, c'est *OpusMag*. Cette incroyable feuille de choux concentre un nombre incalculable d'informations sur la scène. Les derniers potins, une rubrique géniale sur les "cheat mode" applicables aux démos (comment avoir accès à une partie secrète), des tests de démos, des reportages. Le tout en français et en anglais... Où se procurer le magazine ? Laurent, son rédac chef, nous a supplié de ne pas mettre son adresse, le dernier article dans Dream lui ayant valu une tonne de lettres et un lumbago. Mais comme la devise du magazine est "ne me vendez pas, photocopiez-moi", vous devriez pouvoir le trouver chez tous les bons swappers.

◆ DomPub & Co

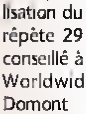
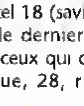
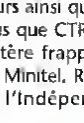
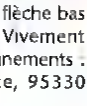
DomPub & Co n°7 vient de sortir. Le plus pro des magazines disquettes offre ce mois-ci un dossier spécial presse Amiga, avec des interviews de journalistes dont nos collaborateurs Yann Serra et Stéphane Anquetil. En exclusivité s'y trouve aussi la démo de l'extension *Amips* permettant à *Amos* de devenir compatible Intuition. Tout ça sans oublier des cours de programmation, des tests de DP, un petit cours sur les smileys (c'est *8) notre préféré), le tout disponible sous une fabuleuse interface graphique. *DomPub & Co* on aimerait que ce soit un hebdo... Dispo en shareware compensé chez Attila, Fds, Orion et Silicone DP.

◆ FTK Mag

Nous avons reçu le numéro 5 de *FTK Mag*. De grande qualité et sous-titré intelligemment "le jeu n'est pas notre concept", le magazine compte 32 pages. Au sommaire : actualités, programmation, domaine public (détail de la collection *ProDia*, éditée par l'association FTK), interview, hardware, un dossier sur le piratage et des petites annonces. Un excellent cru pour un magazine que l'on imagine vite disparaître de cette rubrique fanzine pour rejoindre la classe des magazines pros chez les dépositaires de presse... *Fanatik*, c/o Jean Paul Deloffre, 117 rue Lambrecht, 59500 Douai.

◆ Le monde des RTC

Superbe petit magazine en couleurs, *Le monde des RTC* compte 20 pages dédiées aux services Minitel mis en place par des particuliers. Pour chacun d'eux vous aurez droit au descriptif, à la configuration utilisée et aux horaires de connexion. Au sommaire également, le carnet rose et la rubrique nécrologique des serveurs ainsi qu'un guide d'utilisation du Minitel 18 (saviez-vous que CTRL R + flèche bas répète 29 fois le dernier caractère frappé ?). Vivement conseillé à tous ceux qui ont un Minitel. Renseignements : Worldwide revue, 28, rue de l'Indépendance, 95330 Domont.

France-Festival-Distribution

PowerCopy Professionnel VF 3.0: Le Hard-Copieur ULTIME!

Jouez enfin en Toute Sécurité grâce à une Parfaite Sauvegarde de Tous vos Jeux!

Grâce à ses algorithmes uniques, ultra sophistiqués de détection et d'analyse automatique des pistes de disquettes, ce copieur détecte et reconnaît absolument tous les formats connus ou non possibles sur Amiga. Il est d'ailleurs fourni avec plus de 400 fichiers de formats prédéfinis prouvant sa puissance exceptionnelle à maîtriser toutes les protections les plus sophistiquées. Il convient à tous les modèles d'Amiga et est donc vraiment absolument idéal pour copier vos Jeux ou Démos sur n'importe lequel de vos périphériques (devices) y compris vos disques durs. Son long manuel est élégamment traduit en français et imprimé vous permettra d'exploiter pleinement toutes ses immenses possibilités. (Plus de 200 fonctions!). Disponible dans sa toute nouvelle version 3.03VF au prix de 800 FF TTC et envoi compris.

OctaMED Pro 5.0 est le plus complet des éditeurs de Musique. Permet de gérer jusqu'à 8 Canaux Audio Simultanés sur tous les Amiga 2.0/3.0 et jusqu'à 64 canaux Midi. Idéal pour créer de véritables orchestrations. Sa nouvelle conception modulaire des séquences et ses innombrables possibilités de contrôles des effets d'une Echantillonneur et l'éditeur d'échantillons en font un logiciel inégalé sur Amiga. Disponible en VF commerciale complète au prix de 450 FF envoi compris. Le Tutoriel OctaMED est quand à lui un véritable manuel d'apprentissage de la Musique sur Amiga, (y compris de la Musique Midi). Il vous prend en main étape par étape avec de nombreux exemples conçus pour utiliser avec OctaMED5.0. Tutoriel disponible à 450 FF TTC et envoi compris.

Nouvelle Version Complète Enregistrée et 100% Française avec Localisation!

GridEd surpasse de très très loin tous les éditeurs actuels y compris ses concurrents directs, tout en vous offrant toute une foulitude de fonctions des plus puissantes. Par exemple vous pouvez de GridEd, du texte vers vous permettre de passer à volonté certains chapitres de votre texte pour une bien meilleure clarté d'ensemble. Le Multi Copier Coller est très pratique grâce à l'emploi de trois tampons!!! La complétion est aussi fonction très utile qui grâce à un dictionnaire permet de ne taper que l'abrégé de certains mots qui seront automatiquement complétés par l'éditeur. Disponible en Version complète française exclusive au prix de 250 FF TTC sans manuel imprimé ou 300 FF TTC avec son manuel imprimé et relié.

PCTask 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète

Utilisez enfin un PC VGA très Simplement en Multitâche avec votre Amiga!!!

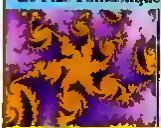
Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il Permet de ce fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques dur et CDRom. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'à 68040. Les versions spécialement optimisées pour ces processeurs sont également incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga (Systèmes 1.2 à 3.0). Les émulations CGA,EGA,VGA se font directement sur votre moniteur Amiga. C'est le plus puissant des émulateurs PC disponible ici en package commercial complet avec disquette et manuel VF imprimé au prix de 450 FF TTC et frais d'envoi inclus.

Si Convivial qu'il vous Délivre des Modes d'Emploi du Shell et de l'AmigaDos!

DirWork21 décortique les divers fichiers présents dans votre système ou sur vos disquettes et les traite d'un simple clic de souris! Plus besoin pour vous de connaître les modes d'emploi des différentes du Shell ou l'AmigaDos ou d'utilitaires tels que Lha ou Dms ViewTek. Par exemple vous cliquez sur un fichier Lha, DirWork21 le reconnaît et le décompactera aussitôt sans que vous ayez à apprendre le fonctionnement de Lha! Idem pour vos images y compris AGA, GIF ou 24 Bits, vos musiques, textes, exécutables, icônes... Rien n'échappe à DirWork21 et vous serez ainsi délivrés de toutes les traînées du Shell et de l'AmigaDos. Fournis avec un vaste choix de configurations tel le QuadraConfig qui permet simultanément un

MandelTour AGA VF: Les Jeux de Fractales Pour Tous!

Le Plus Fantastique Jeu Créatif Exploitant a Fond vos Amiga 1200 ou 4000!



MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractales de MandelBrot 4D avec une qualité d'image et de rendu des formes et couleurs des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters et icônes particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants de tirer tous profits de pouvoir utiliser très facilement Sa gestion dynamique des palettes AGA vous offre des facilités supplémentaires de création des diverses séries de dégradés qui chose aussi que peuvent s'ajuster et se déplacer simplissimement par simples clics de souris permettant un coloriage très facile de vos images. MandelTour AGA Pro 200 FF TTC tout frais d'envoi compris.

ART&FRONTIERE VF: Explorez Les Fractales à Bulles!

Découvrez les Mondes Etranges des MandelBrot et Julia Bullés! Unique sur Amiga!

Un autre sort les images que vous permettra de découvrir et d'explorer cette toute nouvelle exclusivité de France Festival Distribution Art&Frontières AGA dont le but est de vous proposer le plus possibles de formules fractales directement issues des plus grands laboratoires de recherches actuels. C'est ainsi que vous y découvrirez entre autres les sublimes MandelBrot à Bulles et autres Julias Bullés, de nouvelles structures en formes de bulles du plus bel effet échappant des filaments certaines prennent même les formes de visages humains faisant de ce logiciel ART&F un spectaculaire outil d'amusement et de découverte parmis ce monde étrange des fractales bullées. Art&Frontière fonctionne sur tous les Amiga à partir du Système 3.1 (AGA 1256 couleurs). Disponible en exclusivité au prix de 350 FF TTC et envoi compris.

Kit C: Tout le Nécessaire pour Débuter en C sur 10 Disques!

Vous ne verrez jamais autant de Traductions sur un Langage que dans ce Kit!

Idéal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP. La VF intégrale de l'énorme C Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur ed, links, blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des centaines des exemples des utilitaires absolument tout est prévu dans ce kit pour vous ne jamais pas à avoir votre apprentissage du C le plus sûr et le plus rapide possible. Le tout sans aucun tracas de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont quasi entièrement automatisées! Le Kit en VF sur 10 disquettes pour tout Amiga (y compris Amiga 1200 ou 4000) au prix de 500 FF TTC frais d'envoi compris.

BigPlanet AGA VF: Nappez vos Images sur Sphères Spéciales!

BigPlanet vient d'être adapté au format AGA. Il permet désormais de napper toutes vos images y compris AGA sur de gigantesques sphères avec également toutes les possibilités de créations de jeux de lumières par rotation pour simuler par exemple des coucherais de lune du plus bel effet! La taille des sphères désirées est bien sûr réglable à volonté. BigPlanet est le seul logiciel sur Amiga qui puisse permettre en quelques secondes de telles transformations de vos images! Quel que soit votre image paysages, arts, objets, fractales, un excellent résultat spécial la AGA est garanti dans tous les cas! BigPlanet vous ouvre les portes de la création d'effets spéciaux pour toutes vos images! Disponible pour tout Amiga AGA (Système 3.0) au prix de 150 FF TTC et frais d'envoi compris.

Pov-Ray 2.2 VF: Le Plus Célèbre des RayTraceurs!

Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots le RayTracing est une technique de lancé de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un installeur automatisé pour tout Amiga (1.2 à 3.1 inclus) vous délivrant de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 500Ko) aussi bien des manuels que des exemples vous guidera pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 300 FF TTC tout frais d'envoi compris. Nota: Manuel imprimé et relié de cette VF de POV est aussi disponible au prix de 300 FF TTC et envoi compris dans tous les cas.

France-Festival-Distribution · 3 Rue Anatole France
Recommandé +30F · Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues · Eurochèque +50F

AGENDA

◆ **Live '94**
20-25 septembre 1994
Earls Court Londres, Angleterre
L'équivalent européen du CES américain pour découvrir les loisirs de demain

◆ **San Diego Computer Fair**
22-25 septembre 1994
San Diego, USA
La fête de l'informatique à San Diego

◆ **All Formats Computer Fair**
9 octobre 1994
Tolworth Recreation Center, Surbiton, Angleterre
La fête de l'informatique à Surbiton

◆ **BBC Big Bash**
6-9 octobre 1994
Nec, Birmingham, Angleterre
Grand messe du jeu vidéo et de la réalité virtuelle

◆ **Future Entertainment Show**
26-30 octobre 1994
Earls Court, Londres, Angleterre
Le plus grand salon de jeu vidéo en Angleterre

◆ **Computer 94**
4-6 novembre 1994
Koln Messe, Cologne
Salon informatique comprenant une grande partie Commodore.

◆ **Forum de la simulation**
5 novembre 1994
Salle de Cuvier, Château de Camponac, Pessac, France
Salon dédié à la simulation organisé par le Bugs

◆ **Computer graphics Expo**
8-10 novembre 1994
Wembley, Angleterre
Toute l'informatique graphique

◆ **Supergames show**
30 novembre-4 décembre 1994
Porte de Versailles, Paris, France
Le salon du jeu vidéo français !

◆ **Amiga Show**
4-5 décembre 1994
Aquaboulevard, Paris, France
3 journées entièrement dédiées à l'Amiga.

Lot of stages

FORMATION

Les films du genièvre proposent des stages du 31 octobre au 4 novembre et du 5 au 9 décembre à Cahors dans le Lot. Ces stages multi-niveaux sont agréés pour les chômeurs. Ils touchent à quatre domaines : le titrage/l'habillage de films, l'image de synthèse/3D, le multimédia et la PAO. La formation se fait sur Pc, Mac et bien entendu Amiga, pour lequel *Lightwave* sera extensivement abordé. Renseignements : Les films du genièvre (Souillac)

Look interactif

PEAU NEUVE

Gremlin fait peau neuve. Après s'être séparé de l'incontournable *Zool* à l'Ects (pas une seule figurine du sucre d'orge masqué n'était visible sur le stand), Gremlin décide de changer de logo. L'ancien sigle, utilisé depuis la naissance de la société, laisse la place à un nouveau logo au design plus sobre et moins "jeux vidéo". Et pour ne pas laisser Virgin s'approprier seul le mot "interactive" (Virgin games s'appelle désormais Virgin interactive entertainment), Gremlin se déclare "interactif" et se renomme Gremlin interactive.

Nouveaux zoordinateurs

COMPATIBLES AMIGA ?

La société Edi nous annonce l'arrivée de deux surprenants produits chez Paravision. Le *Puma 020* est un ordinateur intégrant une CD-32 (lecteur CD-Rom, port joystick/souris/port clavier), trois ports séries, deux ports parallèles, un lecteur de disquette et un disque dur de 245 Mo. Le *Puma 020* fonctionne à base d'un 68020 disposant de 6 Mo de RAM (extensibles à 10 Mo) ainsi que de l'AmigaDos 3.1. Le *Panther 030* et une version améliorée du *Puma*. A base de 68030 à 50 Mhz, le *Panther* est livré avec 6 Mo de RAM extensibles à 130 Mo. Par rapport au *Puma*, il comprend trois ports d'extension de type Zorro II et un connecteur vidéo capable d'accueillir un toaster ou un processeur vidéo *Opalvision*.

Workbench 5% plein,45 461 Go libre, 1 500 220 033 044,36 Go utilisés

CD POUR AMIGA CD32/CDTV

Nigel Mansel CD32	99 F	Chaos Engine CD32	99 F
Diggers/Oscar CD32	29 F	Brian the lion CD32	245 F
Sim City	149 F	Microcosm CD32	379 F
Asterix 1 *	69 F	Ultimate body blows CD32	310 F
Asterix 2 *	69 F	CD Timbre de France	145 F
Bridge Initiation *	190 F		
Bridge Perfectionnement *			190 F
Dangerous Street+Wing Commander			99 F
Chronologie du Monde de 1944 à 1991			149 F

Un demi-siècle de notre histoire vu par le quotidien Le Monde.Jour après jour l'histoire de notre temps illustrée de textes, de portraits et de discours. Illust. rations sonores des Archives audiovisuelles de l'INA
* Les jeux précédés d une étoile nécessitent un clavier (voir boite périphériques)

Echanger votre lecteur Amiga 500 /600 /1200 **499 F**
Notice de demontage et remontage fournie

Pour relier 2 amiga entre eux et exploiter les resources de l'un avec l'autre, il vous faut un Cable Parnet **290 Frs** Port compris

Le Câble Parnet se branche sur les sorties Parallèles des A500 600 1200 2000 3000 4000 et SX1 du CD32

Disquette AGA Nigel Mansel .... 199 F

UNITES CENTRALES

1490 F Amiga CD 32

Livré avec 2 jeux Diggers et Oscar
Cable Péritel, Manette, Alim et Doc.
CONSOLE CD DE JEUX
LECTEUR DE CD AUDIO
véritable lecteur de compact disc programmable
LECTEUR DE CD VIDEO *
* avec la Full motion (Voir boite périphériques)

Voir fenêtre Périphériques
SX-1+ CD 32 2990 Frs

Amiga CD 32+Dangerous street+Wing Commander **1550 Frs**

Amiga 600.....990 Frs - Amiga 1200.....2790 Frs

MACHINES PROFESSIONNELLES

Amiga 4000/40
HD 340 Mo, Ram 6 Mo
16 590 Frs

A4440Turbo-4
Seule vraie carte accelératrice pour Amiga4000 Equipée 68040 à 40 Mhz 4 Mo ram 32 Bits
9 990 Frs

PERIPHERIQUES

ATTENDU PAR TOUS LES POSSESSEURS D'AMIGA QUI PEUVENT ACHETER UNE CONSOLE CD32 ET EN PLUS, UTILISER UN CD-ROM PLUS TARD POUR AMIGA, AVEC UNE LIAISON PARALLELE PAR RETOMPLE.

A l'intérieur du SX-1 se trouvent :
1 Port pour clavier type PC-AT (Prise DIN)
1 Port série
1 Port parallèle
1 Port pour souris ou tablette graphique
1 Port pour disque dur AT-bus
1 Port SVB 23 broches
1 Interrupteur pour désactiver le SX-1

ATTENDU PAR TOUS LES POSSESSEURS DE CD32 LE SX-1 PERMET DE TRANSFORMER SA CONSOLE EN AMIGA 1200 COMPLET AVEC DISQUE DUR !

A l'intérieur :
1 [illegible] interne pour disque dur AT-bus
2 [illegible] (avec coupleur inverse)
1 support de carte pour 1 SIMM 32 bits 72 contacts (1Go Max)
1 circuit horloge calculateur (en option)
1 connecteur pour la carte PAL

Le SX-1 1790 F

Le SX-1+ La CD32.....2990 F

Overdrive avec disque dur 60 Mo **1490 F**
Livré avec 15 Mo de Domaine Public
Formaté,WB3 0 Installé, livré avec disquette (Si 2.0 préciser à la commande)

Disque dur IDE 60 Mo 2,5 (avec câble)	1290 F
Disque dur IDE 80 Mo 2,5 (avec câble)	1590 F
Disque dur IDE 120 Mo 2,5 (avec câble)	1990 F
Disque dur IDE 250 Mo 2,5 (avec câble)	2590 F
Clavier Amiga 4000/CD 32	525 F
Joypad (Joystick) CD32	199 F
Full Motion Vidéo	1790 F
Extension mémoire A1200 ZYDEC-32 bits interne horloge, support co-processeur et 4 Mo de Ram	2090 F

PACK AMIGA 1200

Deluxe Paint IV (AGA)
Programme de dessin
Digita Wordworth
Traitement de texte
Digita Print Manager
Améliore la qualité de vos impressions
Dennis
Jeux de plateaux
Oscar
Jeux de plateaux

500 F
Les 5 logiciels

POUR TOUS LES AMIGA

Imprimante couleur

SUBLIMATION thermique La PRIMERA	7890 F
KIT SUBLIMATION	2090 F
La PRIMERA + LE KIT	9980 F
Manuel AREXX	120 F
Civilisation	310 F
Mortal kombat	280 F
Monopoly	310 F
PROFIL (Logiciel de gestion de Compte familiale)	199 F

Voir le câble PARNET (Facile à faire)

Imagemaster R/t
Bientôt en version Française
Mise à jour GRATUITE
Le morphing facile puissant, amusant.
Nombreux effets Bule/Mirror/Trame/Asterization/Water/Shear/Relief/Dither

990 F
V.O. 1 50 c

Ecrans

Ne mobilisez pas votre Télévision
Ecran 1083/1085 S **1390 F**
Moniteur couleur stereo
Tous modeles sur demande

Spécialiste Vidéo Machine PC Démonstration sur place

ASCII étudie votre configuration PC sur simple demande (Bureautique Gestion Multimédia Vidéo)

Bon de Commande à retourner à :

10 rue de Lépante
06000 NICE
Tél: 93 13 08 66
Fax: 93 13 90 95

Nom : Prénom :
Adresse :
CP : Ville :
Chèque ou mandat à la commande ou Contre-remboursement +70 F

Livré en 48 H

Articles disponibles jusqu'à épuisement des stocks

PORT | +15 F pour les CD | +40 F pour les logiciels et périphériques | +120 F pour les unités centrales | +200 F par écran

Port offert à partir de 5000 F d'achat

RAY Jr.
DREAM CIRCUS PRÉS
RAY
L'HOMME CANON
QUE TOUT SOIT PARFAIT OU JE TE CORRIGE DE NOUVEAU...
C'EST CE QU'ON VA VOIR... DOUBLE DOSE.
SOUS-HOMME !!!
POUDRE
QUE LE SPECTACLE COMMENCE...
BOM
SLAF
SIX MOIS APRÈS...
DREAM CIRCUS PRÉSENTE
RAYMOND.
L'HOMME À LA TÊTE DANS LE C...

BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

Les offres ci-dessous sont réservées exclusivement aux lecteurs d'Amiga Dream. Vous y trouverez des occasions exceptionnelles à ne manquer sous aucun prétexte ! Pour en profiter, deux solutions :

- lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat,
- lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).

Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 30 octobre, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... ne patientez pas !

Afiv

10% de réduction sur tous les CD-Rom.
2 disquettes gratuites pour 10 commandées.
Afiv, 10 rue Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93 92 15 00.

Agmo

15 % de réduction sur la carte Flicker fixer d'Electronic design.
Agmo, 42, rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél : (1) 46 48 94 95.

Artiodactyl France informatique

Richar de Quarterback 160 francs ou 50 francs de réduction sur la dernière version d'Abe (offre non cumulative, valable jusqu'au 15 octobre).
DirWork 2.1 en français au prix exceptionnel de 680 francs.
Workbench & Système 3.0 au prix exceptionnel de 140 francs.
Adfi, 83, rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31.

Ascii

Lecteur de disquette interne pour A500, A600 et A1200 au prix de 499 francs avec le manuel de démontage et remontage.
Ascii, 10, rue Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93 13 08 66.

Cuda

10 % de réduction sur lecteur haute densité XLE.
10 % de réduction sur le Disk Expander.
Carte M-Tec + 4 Mo + copro 28 Mhz au prix de 3 490 francs.
Cuda Informatique, 9, rue Saulnier, 75009 Paris, tél : (1) 42 46 47 60.

Fbi

Overdrive 210 Mo au prix exceptionnel de 1 590 francs (au lieu de 1 890 francs).
Overdrive 420 Mo au prix exceptionnel de 1 990 francs (au lieu de 2 490 francs).
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
Fbi, 99, rue d'Ambleinvilliers, 91730 Vernières le Buisson, tél : (1) 60 13 12 23.

Fds

1 disquette gratuite (sauf SH) pour 8 commandées.
3 disquettes gratuites (sauf SH) pour 15 commandées.
Fds, BP 134, 59453 Les Lez Lannoy Cédex, tél : (16) 20 02 06 63.

Floppy

Floppy fait une promotion, profitez-en !
Floppy, 18, avenue du Maréchal Juin, 54000 Nancy, tél : (16) 83 90 28 00.

France festival distribution

La cassette vidéo VHS d'animation "MandelBrot et Julia" au prix de 250 francs au lieu de 300 francs.
L'ensemble OctaMed 5.0 VI + tutoriel VI sur OctaMed est disponible au prix de 800 francs au lieu de 900 francs.
Ffd, 3, rue Antoine France, 13220 Châteauneuf-les-Martigues, tél : (16) 93 14 16 65.

Jessico

Pour plus de 400 francs d'achats, 1 joystick gratuit !
Pour plus de 600 francs d'achats, 2 joysticks gratuits !
Les frais de port sont exclus.
Jessico, 130, bd de la Madeleine, 06200 Nice, tél : (16) 93 97 22 00.

New tech video

Extension Amiga 1200 peuplée à 8 Mo (+ horloge et copro) au prix exceptionnel de 2 290 francs.
New tech video, 34, rue de Malte, 75011 Paris, tél : 43 57 60 06.

Orion diffusion

Les collections Cam, Fish et DPAT au prix de 10 francs la disquette.
2 disquettes gratuites pour 10 commandées.
10 % de réduction sur l'interface Midi.
Orion diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cédex, tél : (16) 33 26 29 21.

Phase

10 % de réduction sur Brilliance.
10 % de réduction sur le digitaliseur Vidi 24 RT et Vidi 12 RT.
Phase, Galerie "Le Square", 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél : (1) 45 45 73 00.

Phoenix DP

10% de réduction sur les disquettes de domaine public.
10% de réduction sur les CD pour Amiga.
Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cédex, tél : (16) 59 82 95 00.

Premier mail order

Pour toute commande, un bon de réduction sur le prochain achat (sélection de 4 logiciels) est offert.
Premier mail order, 9/10 Capricorn center, Basildon, Essex SS14 3JJ, Angleterre, tél : (19 44) 268 271 172.

Someware

Hypercache, célèbre accélérateur d'accès pour disque dur, au prix de 290 francs au lieu de 340 francs.
Texture heaven, le CD-Rom aux 300 textures 24 bits, 600 francs au lieu de 670 francs.
Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél : (16) 27 59 62 57.

Turtle bay direct

Frais d'envoi gratuits pour la console CD-32 !
Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veurdre, tél : (16) 70 66 44 25.

LISTE DES ANNONCEURS

Adfi p. 10, Afiv p. 25, Agmo p. 25, Amiga News p. 84, Ascii P. 15, CiS 4e de couv. et p 7, Cuda p. 71, Fbi p. 51, Fds p. 81, Ffd p. 13, Floppy p. 28, p. 29, Fnac p. 45, Futur télématique p. 97, Hugot p 83, Jessico p. 47, Multimed p. 97, New tech vidéo p. 73, Nrj 3e de couv., Orion p. 93, Phase p. 65, Phoenix p. 69, Premier mail order p. 49, Someware p 49, Turtle bay direct p. 95, Ubisoft 2e de couv.

PUBLICITE

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont [illegible] par les annonceurs.

Cinéma et jeux : liaisons fatales

GRÉGORY HALLIDAY

Le cinéma fêtera bientôt ses 100 ans de pellicule. Depuis la première projection publique le 22 mars 1895, nombre d'individus se sont laissés embabiner par ce nouvel art. Mansieur cinéma a tenu le premier râle jusqu'à l'arrivée d'un autre acteur, séduisant lui aussi : le jeu vidéo. Cri d'alarme (fatale) pour ce vieux mansieur qui doit maintenant partager l'affiche.

En effet, l'ascension incroyable de l'informatique combinée aux nouvelles technologies de l'industrie cinématographique, il était inévitable que certaines oeuvres du septième art soient l'objet d'une adaptation sur micro-ordinateur. Tous les genres de films ne se prêtent pas, bien entendu, à une adaption ludique. On pourrait difficilement concevoir un alter ego informatique aux désormais célébrissimes *Silence des agneaux*, *Ghost* ou encore le prochain *Forrest Gump* ! En revanche, les films d'action et d'aventure sont tout indiqués pour répondre aux exigences des joueurs. Tout d'abord, ils visent le même public, et leur scénario convient à merveille pour un jeu vidéo. Il n'est donc pas étonnant de retrouver la plupart des blockbusters américains sur disquettes peu de temps après leur sortie. Découvrons les logiciels qui, au fil des années, ont essayé de remporter le succès de leurs modèles. Il se peut que quelques titres (demeurés dans leur forme anglaise d'origine) ne vous aient pas mis la puce à l'oreille à l'époque de leur sortie. C'est l'occasion à présent de se rémémorer ces bons vieux softs, dont certains n'ont pas si mal vieilli.

Moteur, action !

Alors que *Disc*, de Loriciel, rappelait aisément le film *Tron*, avec la séquence du lancer de disque dévastateur, les éditeurs voyaient plus loin. Il ne suffisait pas de s'inspirer, il fallait que le logiciel reprenne exactement le film, le meilleur moyen étant d'en racheter les droits (Ocean a dès le début compris la chose, et il n'est donc pas étonnant que ce soient eux qui aient réalisé le plus grand nombre d'adaptations sur Amiga). Mais des films encore plus colossaux que *Tron* nécessitaient un équivalent ludique. La saga qui propulsa Georges Lucas au sommet de la hiérarchie hollywoodienne ne pouvait passer inaperçue, les deux premiers volets de la trilogie (*Star wars* et *Empire strikes back*) furent donc adaptés sur Amiga, proposant aux cinéphiles des combats spatiaux en 3D fil de fer époustouflants pour l'époque. Mais déjà une étoile était née, et l'impressionnante musculature d'Arnold Schwarzenegger inspira des softs particulièrement violents comme *Total*

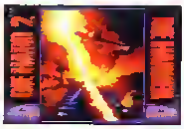
Disk, inspiré de Tron

Devenez Schwarzenegger dans Terminator II

Robocop II, tout en 3D

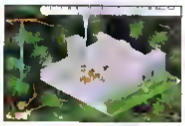
recoll, *Predator* (System III), *Terminator II* (Ocean) ou plus récemment *Last action hero* (Psygnosis). Gageons que son prochain film *True lies*, qui sortira en France le 12 octobre, réalisé par James Cameron (*Abyss*, *Terminator I* et *II*) ne manquera pas de poursuivre la série. Sylvester Stallone, son rival de toujours (mais néanmoins ami) est bien loin du compte. A son actif, seule la minable adaptation de *Cliffhanger* (Psygnosis). La série des *Rambo* et autre *Rocky* ayant plus enthousiasmé les éditeurs à l'époque des 8 bits. Ce bon vieux *James Bond*, quant à lui, ne s'en tire pas trop mal avec *Live and let die* (*Vivre et laisser mourir*) et *Licence to kill* (*Permis de tuer*) de Domark. Axel Foley n'a donné du fil à retordre aux truands que dans *Beverly Hills cop I* et *II*, l'échec financier du troisième épisode ne laissant pas augurer d'une troisième adaptation sur micro, seul le grand écran nous permettra de revoir Eddie Murphy dans son rôle fétiche. *L'arme fatale* est tout de même parvenue à s'imposer, tandis que Bruce Willis sort plutôt bien son épingle du jeu. *Piège de cristal* n'ayant jamais été converti sur Amiga (seuls les Pc ont hérité de ce grand privilège), on se contentera de *Die hard II* (*58 minutes pour vivre*) et *Hudson Hawk*. Robocop, le héros métallique était tout indiqué pour voir ses aventures décapantes sur ordinateur. Résultat : les trois films met-tant en scène le personnage ont été adaptés. Robert Zemeckis a réussi lui aussi à placer trois de ses films dans le milieu ludique : *Back to the future I* et *II* (*Retour vers le futur*) et *Qui veut la peau de Roger Rabbit*. Pendant ce temps, la bande loufoque des chasseurs de fantômes récidive sur Amiga. *Ghost busters I* et *II* permettent aux joueurs de défier le surnaturel. Des monstres, toujours des monstres, avec l'adaptation tardive d'*Alien*, dans sa forme la plus aboutie (*Alien III*) qui permet à Ripley (Sigourney Weaver) de prendre sa revanche sur la bestiole qui lui a pourri l'existence. *Le parrain* de Coppola offre un scénario de choix pour les adeptes de la gâchette, bien sûr repris avec *Godfather*. Dans *Nightbreed cabal*, ce sont les créatures démoniaques de Lovecraft qui viennent voler vos âmes. Si avec tout ça vous n'avez pas assez d'action, alors je ne comprends plus.

Terminator III, dégommez tous ce qui bouge



Les aventuriers

Blues brothers est certainement le film qui convient le mieux pour exprimer la bonne humeur. L'éditeur Titus a cependant réussi à réunir les deux compères dans un soft où la violence n'est que secondaire. On peut aussi placer dans la catégorie des jeux plutôts "softs" *Emmanuelle* de Tomahawk, bien qu'il soit difficile de définir l'exactitude de ce choix. L'adaptation de *Dune* sur micro permet aux joueurs de s'adonner au commerce futuriste, où il ne suffit pas de tirer dans tous les sens pour gagner. Idem pour *Robin hood* (*Robin des bois, prince des voleurs*, vous savez, avec Kevin Costner) dans lequel l'esprit s'allie à l'arc dans une quête pour la liberté. La simulation permet aussi quelques adaptations concluantes avec *Hunt fo red october* (*A la poursuite d'octobre rouge*), *Days of thunder* (*Jour de tonnerre*) et *Flight of the intruder* (*Le vol de l'intruder*), bien que ces deux titres ne furent pas d'énormes succès du box office. *Dans Home alone* (*Maman j'ai raté l'avion*), il faudra redoubler d'effort pour venir à bout des deux méchants cambrioleurs, alors que dans *Dennis la malice* (Ocean), c'est du voisin dont il faudra se débarasser. Avec *Karaté kid*, c'est tout l'esprit des arts martiaux d'Okinawa qui emplira les différentes épreuves du jeu. Un peu plus machiavélique, mais tout aussi sympathique, *Addams family* (*La famille Addams*) vous dévoilera la vie abracadabrante de la maisonnée la plus extravertie qu'il nous ait été donné de rencontrer. L'immense succès du *Batman* de Tim Burton nous plonge dans l'atmosphère suffocante d'un Gottham city en proie à la terreur. Déjà, à travers ce personnage de bande dessinée, on entrevoit la possibilité de nombreuses conversions tout droit sorties du dessin animé (ou s'inspirant fortement de ce dernier). Que ce soient les *Tortues ninja*, *Hook* ou le sus-nommé *Roger Rabbit*, les dessins animés sont encore le meilleur moyen de toucher le jeune public, comme en témoigne la prolifération de ces produits sur consoles (*Aladdin* en première place). Mais toute médaille a son revers, et si les héros crayonnés rapportent de



L'aventure à portée d'arbalète

l'argent, ce ne sont certainement pas les seuls. Les joueurs les plus âgés ont une demande nettement plus sérieuse, plus axée sur le fantastique. C'est pour cette raison que de nombreux logiciels d'aventure ont repris les grands thèmes du cinéma d'action, tout comme celui de l'horreur.

En son temps, la regrettée firme Cinemaware proposait déjà des softs directement inspirés du cinéma. Les plus marquants furent sans conteste *It came from the desert*, et sa suite, *Antheads*, reprenant le scénario de certains films des années 50, dans lesquels de gigantesques fourmis attaquent une petite ville en plein désert. Mais le plus surprenant succès des jeux d'aventure fut bien sûr l'exceptionnel *Indiana Jones and the last crusade* (*Indiana Jones et la dernière croisade*) qui révolutionna son époque. Reprenant point par point les différentes étapes du film et le scénario original, les joueurs prenaient vraiment la place de l'intrépide aventurier. Gros succès commercial

au cinéma (l'un des vingt films ayant rapporté le plus d'argent dans l'histoire du cinéma), et gros succès pour Lucasarts qui vendit des milliers d'exemplaires de ce superbe jeu. Pour ce qui est du fantastique, la tendance est là encore au jeu d'aventure. *Darkseed* de Cyberdreams, qui devrait bientôt sortir sur CD-32, décline librement l'univers forgé par l'écrivain Lovecraft pour plonger le joueur dans une ambiance glauque où il a bien du mal à discerner la fiction de la réalité. Pour *Waxworks*, c'est l'ambiance d'un musée de cire surnaturel qui donne le ton (attention à ne pas y jouer tout seul le soir dans sa maison de campagne, psychose garantie !). Quant à *Elvira*, malgré sa morphologie très engageante, elle risque de vous causer plus d'une frayeur, la tigresse, surtout qu'il vous est possible de la retrouver dans trois jeux différents (chez Flair et Horrosoft). L'un d'entre eux est même un typique jeu d'arcade à la sauce ketchup. *Fright night* (*Vampire, vous avez dit vampire ?*) est lui aussi venu à la rescousse, vous permettant de poursuivre à loisirs quelques jeunes proies et déguster goulûment leur sang tout frais. Du même accabit, *Dracula* (Psygnosis) suit les traces du chef-d'oeuvre de Coppola : saurez-vous rassasier la doublure de Gary Oldman ? Enfin, le phénomène *Jurassic park* ayant aussi touché l'Amiga, Ocean nous a offert une version à la profondeur de jeu étonnante. Notez que le film le plus lucratif de l'histoire ne pouvait se passer d'un support aussi prestigieux que l'ordinateur.

Dracula, pas d'histoire de vampire entre nous.

Total recall, un peu monotone !

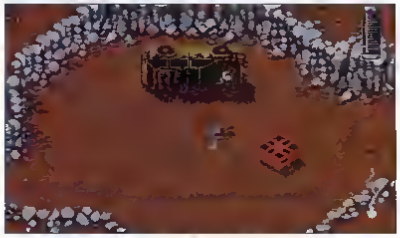
Cinéma et jeux : le duo de choc

Outre ces productions bien définies qui ont suivi l'ordre logique des choses (à savoir la

transposition du cinéma vers le jeu vidéo), il existe une quantité de logiciels un peu marginaux qui n'ont pas suivi les règles de base pour se forger leur propre personnalité. *Indiana Jones and the fate of Atlantis* en est l'exemple le plus probant. Alors que ce jeu est sorti depuis belle lurette sur micro, les producteurs viennent juste d'entamer la préproduction du film. Pour une fois, c'est la micro qui est en avance sur le cinéma, et non le contraire. *Spiderman* et *Impossible mission* sont eux aussi en avance sur leur temps, deux compagnies américaines prévoyant d'adapter la bande dessinée et la série sur grand écran. La célèbre BD *Judge Dredd* qui avait été reprise sur Amiga, s'annonce comme un futur succès du box office, Stallone ayant été choisi pour tenir le rôle de l'impartial justicier. Il arrive même que des films se basent (ou reprennent le titre) d'un jeu vidéo au succès étonnant. C'est le cas de *Mario Bros*, *Street fighter* (avec Jean-Claude Vandamme) et *Double dragon*. Comme quoi, de nos jours, on puise l'inspiration un peu partout. Qui sait, peut-être que des jeux comme *Blues brothers II* et *Dune II* inspireront de prochaines productions hollywoodiennes ? Attention cependant aux faux amis.

Une adaptation du film Le parrain

Project-x n'a rien à voir avec le film sur les singes dans lequel joue Matthew Broderick. *Full contact* ou *Video kid* ne se sont jamais inspirés du jeu du même nom, et *After the war* n'a vraiment aucun rapport avec *Après la guerre* de Jean-Loup Hubert ! Il y a aussi des titres qui reprennent le milieu du cinéma pour toile de fond, peut-être pour faire un clin d'oeil à leur mentor si productif. Pour le futur, signalons que des softs comme *Aladdin* ou *Lion king* (qui fait un carton aux Usa) ou *Mister Magoo* devraient arriver très prochainement. De même, un film intitulé *Mortal kombat* se tournera bientôt aux Etats-Unis. Donc, aucun souci à se faire, tant du côté du cinéma que de la micro. Les deux semblent faire bon ménage et il deviendra bientôt impossible de dissocier l'un de l'autre. En attendant, je ne serais pas étonné qu'un prochain jeu d'action vous mette au volant d'un autobus...



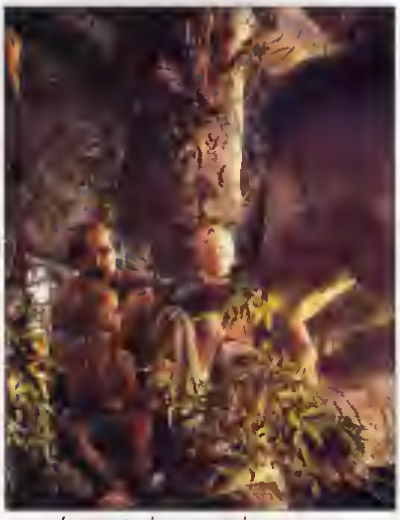
Jurassic park sorti sur A500 et A1200

L'adaptation de Roger Rabbit fut un pari difficile

L'usine à rêves

Si depuis le début du cinéma les films s'étaient limités à de simples scénarii romantiques ou comiques, l'image de synthèse n'aurait peut-être pas le succès qu'on lui connaît. Elle n'est qu'une évolution naturelle de nombreux procédés dont le but final a toujours été d'impressionner les spectateurs, de donner corps aux rêves les plus fous. Les effets spéciaux sont utilisés pour représenter des faits réels difficiles à mettre en oeuvre sur un plateau de tournage (que ce soit par sécurité, par manque de temps ou par économie) ou pour matérialiser les idées d'un cinéaste visionnaire. A peine le cinéma avait-il commencé qu'en 1896, le français Georges Méliès inventait le trucage par substitution (en enlevant une partie de sa pellicule, il permit à une femme d'apparaître miraculeusement à l'écran). Dès lors, la course aux effets spéciaux était lancée, et plus rien n'était disposé à l'arrêter. Progressivement, les trucages se diversifièrent, relayant ainsi les décors et les costumes du théâtre. En 1907, la peinture sur verre est employée pour la première fois, tandis que le premier monstre s'anime en 1912, toujours sous les mains expertes de Georges Méliès. Le procédé du rotoscope (sans lequel des jeux comme *Ponza kick boxing* ou *Flashback* n'auraient jamais vu le jour) apparaît en 1915, produisant déjà des animations ultra-réalistes à partir de scènes réelles préalablement filmées. 1922 marque le lancement du maquillage fantastique avec *Nosferatu*, qui atteindra une semi-apogée trois ans plus tard dans le *Fantôme de l'opéra* (avec Lon Chaney), époque où l'américain Willis O'Brien subjugue lui aussi le public avec ses dinosaures du *Monde perdu* (d'après Conan Doyle) animés image par image. En 1926, Fritz Lang donne toute sa crédibilité à sa *Métropolis*, en 1927, le procédé Dunning est utilisé pour produire des images composites et en 1929, la rétroprojection est inventée, tout comme la tireuse optique, facilitant le mélange de plusieurs images. Mais le cinéma se cantonne généralement dans le fantastique assez banal ou dans l'anticipation utopiste, seuls quelques films furent les précurseurs d'un véritable "cinéma à effets spéciaux" qui ne prendra toute son ampleur qu'au début des années 70. Le premier en date est sans aucun doute *King kong* qui, en 1933, promettait un avenir plein de surprises. C'est *La planète interdite en 1956* qui demeure le vrai démarrage des techniques du trucage visuel. On pouvait déjà y contempler de nombreux robots (y compris le célèbre Robby) tout comme un impressionnant monstre électrique d'une taille gigantesque. Depuis cette époque, les films fantastiques se sont succédés à un rythme effréné, et les techniques se sont modernisées de jour en jour. En 1958, pour *Le septième voyage de Sinbad*, Ray Harryhausen invente la Dynamation : un mélange de surimpression, de caches et d'animation. Ce dernier réalisant cinq ans plus tard une séquence mémorable dans *Jason et les argonautes* (vous

Hook, un scénario plein d'humour



Jurassic park, un succès dinosaurresque.

vous rappelez, la scène où plusieurs squelettes reviennent du pays des morts pour s'en prendre à Jason). En 1968, Stanley Kubrick déchaîne les passions avec *2001 Odyssée de l'espace*, tandis que *La planète des singes* nous montre les progrès du maquillage. C'est *L'apprentie sorcière* qui marque le début des

Stars war, que la force soit avec vous

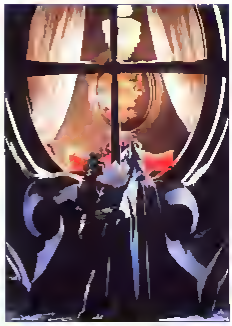
seventies, en nous offrant notamment un superbe match de foot entre de véritables acteurs et des personnages de dessin animé. Mais un nouvel allié pointe son nez à l'horizon, bien décidé à révolutionner le milieu des effets visuels.

Le cinéma de synthèse

L'ordinateur tombe à pic à l'approche des années 80, car l'heure est à présent aux grosses productions hollywoodiennes. En 1977, Georges Lucas crée Ilm (Industrial light and magic), la première société entièrement dédiée aux effets spéciaux, pour les besoins d'un film prometteur : *La guerre des étoiles*. L'informatique y fait ses débuts, John Dykstra inaugure pour les besoins du film la première caméra pilotée par ordinateur. Les dés sont jetés, il ne reste plus qu'à expérimenter de nouveaux procédés. 1980, Phil Tippett, le fameux animateur conçoit la "go-motion" (animation image par image coordonnée par l'informatique), en association avec Jon Berg, pour la suite de *La guerre des étoiles*. En 1982, *Tron* est le premier film où les acteurs évoluent dans un environnement entièrement réalisé en images de synthèse. Un peu plus tard, en 1987, l'ordinateur est conjugué avec une caméra pour mélanger un acteur à une animation image par image (de Phil Tippett bien sûr !) et donner lieu à un effet particulièrement saisissant pour *Golden child*. L'année suivante est un nouveau tournant. Pour la première fois l'ordinateur est utilisé "visuellement" pour les besoins d'un film. *Willow* de Ron Howard est la première réalisation qui utilise le morphing. Les professionnels sont sous le charme, et les spectateurs aussi. Dès maintenant, il est impossible de faire machine arrière : l'ordinateur est désormais indissociable du cinéma. James Cameron en tire immédiatement parti. Dans son film *Abyss* (1989), Ilm intègre de surprenantes images de synthèse pour créer des colonnes d'eau ou de gigantesques raz de marées attaquant les villes côtières. Même le cinéma se met à la page, et profite des dernières techniques informatiques dans *Mille et une nuits*. Une nouvelle fois en 1991, Ilm, toujours associé à James Cameron, génère les extraordinaires effets de *Terminator II*. On pense avoir atteint la perfection en images de synthèse, mais on est loin d'imaginer l'énorme potentiel dont dispose encore l'ordinateur. En effet, à peine une année écoulée, déjà de nombreux films mettent en avant les ressources informatiques. John Carpenter réalise *Le retour de l'homme invisible*, David Fincher tourne *Alien III*, et apparaissent *La mort vous va si bien* de Robert Zemeckis, *Batman, le défi* de Tim Burton et *Les visiteurs* de Jean-Marie Poiré. Mais en 1993, Steven Spielberg crée l'événement en réalisant *Jurassic Park*. Les images de synthèse prennent toute leur ampleur, et il devient presque impossible de dissocier les prises de vue réelles des incrustations informatiques. Phil Tippett, qui prônait jusqu'alors l'animation image par image doit s'y résoudre : l'image de synthèse donne des résultats bien plus concluants. Mais le brillant animateur n'est pas au chômage pour autant car ce sera lui qui supervisera toutes les animations des dinosaures : un travail de longue haleine pour un homme qui aime les défis de grande envergure. Une page d'histoire est tournée pour les effets spéciaux, et les images de synthèse étant liées au succès, toute réalisation digne de ce nom se devra de faire confiance à l'ordinateur.

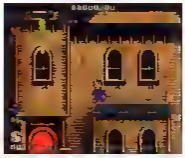
Le temps des clones ?

Aujourd'hui, la moindre production américaine fait appel aux techniques informatiques. Avant, seuls les films fantastiques nécessitaient cette aide extérieure, mais à présent, tout type de réalisations se prête au trucage numérique. Mais les prix sont encore élevés, car encore peu de sociétés sont capables de générer de tels effets. Le matériel employé (Silicon gra-



Batman, le défi

Last action hero, la dernière bonne action de Schwarz



Addams family, le film et le jeu

phics), les logiciels utilisés et la haute qualification des informaticiens concernés demandent beaucoup de temps (pour la conception, l'animation et pour le calcul) et d'argent. Mais le budget d'un film américain moyen permet toujours un petit extra en matière d'images de synthèse. Citons par exemple quelques uns des derniers films sortis au cinéma. Dans *The crow*, Brandon Lee (qui était déjà mort depuis un an !) fut incrusté dans certaines scènes du film pour boucler le montage. Pour *Le flic de Beverly Hills III*, le parc d'attractions où évolue Eddie Murphy a été "grossi" artificiellement par ordinateur. Enfin, l'autobus de *Speed* n'a jamais vraiment sauté par-dessus une portion d'autoroute incomplète, la chaussée a simplement été remplacée numériquement par un décor simulant la présence d'un vide. En ce qui concerne l'Amiga, signalons qu'il a tout de même été utilisé dans *Jurassic Park* pour les premiers essais d'animation sur les dinosaures, pour tous les effets spéciaux de la série *Seaquest* (dont l'épisode pilote est disponible dans les vidéo-clubs) ainsi que dans *Robocop III*. Le *Vidéotoaster* de Newtek y a évidemment été greffé pour l'occasion. Mais que risque-t-il d'advenir dans le futur ? L'usage des images synthétiques va se démocratiser, et de nombreuses sociétés d'imagerie viendront concurrencer le cercle très fermé qui existe actuellement (Ilm, Vce, Pdi ...). Les prix devraient baisser, et peut-être même que le matériel sera accessible au grand public. Avant l'an 2000, les progrès seront tels que des films comme *Jurassic park* seront considérés comme de la préhistoire. Les acteurs seront intégrés dans des mondes surréalistes créés par la machine, et peut-être même que les comédiens seront remplacés par leur doublure digitale (c'est déjà le cas de Richard Bohringer dans *20 000 lieues sous les mers*, voir ci-contre). Parallèlement, les jeux vidéo se rapprocheront du cinéma (*Microcosm* en est le précurseur), et il sera bientôt difficile de dissocier l'un de l'autre. Bientôt le temps des clones ? ■

Robocop le héros métallique

20 000 lieues sous les mers

De plus en plus de réalisateurs mettent en scène des films sans acteurs. C'est le cas de Didier Pourcel et de son ambitieux projet *20 000 lieues sous les mers*, un long métrage entièrement en images de synthèse, avec, dans le rôle du capitaine Nemo, le clone de Richard Bohringer. Il y a deux ans, Didier Pourcel a eu l'envie d'utiliser l'image 3D pour raconter une histoire, celle du roman de Jules Verne, car il pense *"qu'un jour il faudra moins parler de technique et s'attacher davantage au rêve dans lequel peut nous faire plonger ces nouvelles images"*. Il considère cette technologie *"comme une nouvelle forme de cinéma qui trouvera sa place entre le film traditionnel et l'animation"*. De là, lui est venue l'idée d'intégrer des comédiens en 3D qui feront complètement partie de cet univers. Le comédien joue chaque scène et les capteurs posés sur son visage remplacent le maquillage habituel. Une fois encore, l'informatique prouve à quel point elle peut bouleverser les données du cinéma traditionnel.

A.F.I.V
10, rue de Lépante
06000 NICE
Tél : 93.92.15.00
Fax : 93.13.90.95

Le Top du Domaine Public

Frais de port obligatoire 15Frs (48 heures)
Option recommandé + 15 Frs
Contre-Remboursement 70 Frs
Règlement par - chèque - mandat postal

Vente sur place du Lundi au Samedi

COLLECTIONS à un prix A.F.I.V :
Catalogue 20 Frs avec 2 disquettes
Catalogue 30 Frs avec 3 disquettes
FISH CAM
9 Frs la disquette

Catalogue papier contre 10 Frs en timbres

TOP UTILITAIRE

15 Frs le disk
(ab) signifie 2 disquettes

125 DCOPY 3 1 Célèbre copieur, marche sous 1 3/2.0/3 0
510 PARBENCH Pour rabir 2 Amigas entre eux
524 AFIV Pt Multidos Pctask (Emule un PC) Ibm, Mch16
642 (ab) MAGIC WORKBENCH Embélissez votre Wb
708 PROTBACKER 3 15 Nouvelle version du tracker
731 TEXT ENGINE 4 18 Fameux traitement de texte
732 (abcd) MANGA SHOW AGA Pour les amateurs de - mangas (omga 1200 et 4000)
733 SID2 C est l "OPUS" du domaine public
737 MAND2000 Fractale en zoom temps réel Superbe !
738 EPU Doubler la capacité du Dsq dur (Français)
766 DMS II Sauvegardez vos disks non-dos et fichiers dos
769 ABANK Gestion de compte en Français
772 LOTO Voulez vous gagnez des millions ???
774 BORIS VALLEJO 94 (ab) Superbe images HamB sur le thème Héroïcs Fantasy
802 (ab) HP48 De nouveaux utilitaires pour sx et gx
810 DEMO MANIAC Fontes vous même vos propres - démos AGA (3 0) ou ECS (1 3 2 0) version démo
831 DFLITPACKER 2 07 II bit les modules au format LHA et une multitude d options
832 CRUNCHMANIA 1.91 Compréssion de données
833 AFIV REPARATION Des logiciels pour réparer, retrouver les pistes endomagées de vos disques
834 VIEW TEK2 67 Viewer d images d animations

DEMOS ASSEMBLY 1994

814 (ab) INTROS 48 Ko 27 intros présentes 2 0/3 0
813 (abcd) SUB L#37,D1 Démos installable disk dur obligatoire, mode AGA du groupe ANALOGY
816 MINDFLOW Superbe démo AGA 2 Mégas de Fast obligatoire, de groupe STELLAR
817 (abc) MAXIMUM OVERDRIVE II C est le délire total sur cette démo (AGA)
818 (abcd) ULYAD C est Odyssey 2 "le retour" - AGA DISQUE DUR obligatoire, ALCATRAZ
819 DESPAIR Beau effects sympas, AGA INSANE
820 MAGNITUDE Musique disque (PERCEPTION) - WB 3 0
815 (abcd) HITTIMUUMI Musique disque Hardcore

Ce n'est pas sur la Pub ? 93 92 15 00

TOP JEUX

15 Frs le disk
(ab) signifie 2 disquettes

668 MEGABALL Casse brique version non AGA
701 HIGHT OCTANE Course rallye automobile
707 REVERSI 2 Célèbre jeu de réflexion
720 ROAD TO HELL Course de voitures
748 TURBO RAKETTI Jeu sur la gravité pour 2 joueurs
785 SCRABBLE Jeu de société en Français !! WB 1.3
864 (abc) KLONDIKE Jeu de cartes du solitaire version non aga installable sur disque dur
730 (abcd) KLONDIKE Version AGA Retrouvez sur le des des cartes, des Pin Ups des années 50
743 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec BORIS VALLEJO(Héroïcs Fantasy)
766 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec CINDY CRAWFORD (Ouuuuuaaahhhh !!!)
785 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec TOPMODELS (Superbes têtes de mannequins)
786 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec MANGAS (Dessins érotiques)
787 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec ART CARDS (Tableaux anciens)
808 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec IRON MAIDEN (Hard Rock)
821 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec SANDMAN (Science Fiction)
803 BIRED GUNS MUSICS Retrouvez les superbes musiques du jeu de Psygnosys
807 STRIKE'S N SPARE Une superbe simulation de Bowling de qualité d un jeu commercial
798 TETRIS DUEL 1208 Un Bon tétris AGA 2 joueurs
809 IMPERIAL Célèbre "Shangai" très bien réalisé
811 F1 GP EDITOR 1 01 Editez les voitures, les pilotes, la célèbre jeux de Microprose saison 1994 fournie
812 WB GAMES Plein de jeux pour le Workbench
822 GALAGA 2.3 Eclatez vous à 2 joueurs simultanement
823 HIGHT OCTANE EDITOR Voici l editeur de circuits - avec 4 nouveau circuits
824 AUTOMOBILES Jeu de voitures vu de dessus
825 (abc) KLONDIKE 2 AGA Nouvelle version
826 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec STARTREK AGA Marche sur version 1 ou 2
827 GRAVITY FORCE 2 Jeu d'arcade sur la force de - gravité pour 2 joueurs
828 BACMAN Clone de Pacman au milieu AGA
829 MATRIX BLASTER Faites la course futuriste de Tron
830 HOLAGA RUMIA Beau jeu de plateau AGA

DATAS AGA

PACKS A.F.I.V

Le numéro inscrit sur la disquette correspond au nombre de disquettes par pack.

[11] A.T.1
Un ensemble de fontes vectorielles à utilisées avec PPage, PageSetter, Final Copy PageStream IDEAL pour la P.A O ! 143 Frs

[14] FONTES COULEURS
Fontes bitmaps en 4, 8, 16 couleurs Idéal pour le tirage VIDEO 180 Frs

[10] ASSASSINS GAMES
N° 1 à 19 120 Frs
Chaque pack comprend 50 jeux environ. Wb 1 3/ 2.0/3 0

[15] EROTIC 1
Attention, elles sont chaudes ces disquettes !! Ces images sont en HAM 8 (Interdit -18 Ans) Wb 3 0 160 Frs

[10] ROCK
Les meilleurs modules du genre ils sont d'une excellente qualités .. Les disquettes sont bootables Wb 1.3 2.0/3 0 100 Frs

[11] JAPON 1, 2
Numero 1OU 2 disponibles Superbes images de Mangas érotiques en IFF 16 couleurs 160 Frs

[16] JAPON 3
Numéro 3
De nouvelles images cette fois-ci au format IFF GIF (View-Tek permet de les voir sur WB 2.0 3 0) 160 Frs

[10] JAPON 4, 5
Numéro 4 ou 5 disponibles Revoici, les Mangas avec des scènes horrides Ces images sont au format Jpeg et IFF 160 Frs

[10] MIDI FILES
Une sélection des meilleurs fichiers midi files du domaine public (plus de 500 fichiers sont présents dans ce pack) player fournie 160 Frs

[14] H.P 48
Une sélection d utilitaires de jeux d images et sons pour votre H.P 48 Requiert cable de transfert. Wb 2.0/3 0 160 Frs

[10] PRESTIGE PORSCHE
Une sélection en RACING Jpeg des meilleurs images 24 bits 160 Frs

Demandez nous les dernières versions de logiciels sur les collections CAM et FISH 93.92.15.00

AGMO

AMIGA, PC & CD ROMs
LA VPC CONVIVIALE

AGMO distribue tous les produits AVANCEE, C.I.S, VITEPRO

3D

ALADDIN 4D	3950 F
IMAGINE 3 0	5950 F
CALIGARI 2 4	1690 F
REAL 3D (F)	3950 F
REAL DRIVER/1	190 F
VERTEX 2 0 (F)	650 F
ESSENCE 1+Forge	1150 F
ESSENCE 2+Forge	1150 F
MOTION MAGIC objets	N C
REFLECTION (Allem)	N C
LIGHTWAVE3D	4990 F
PIXEL 3D Pro 2 0	1950 F

BUREAUTIQUE

FINAL COPY (F)	950 F
FINAL WRITER V 0)	950 F
FINAL WRITER (Allemand)	1404 F
FINAL COPY (V O)	650 F
PROPER GRAMMAR II	450 F
TYPE FACES 3 / 4 F U	500 F
SB Personal 4	1400 F
SB Pro 4	2550 F
WORDWORTH 2 0 (V O)	950 F

CAD

DynoCAD	5500F
GFX-CAD 3000	3300F
PROBOARD 3 0	3350F

DESSIN

ART EXPRESSION	1350 F
TYPE SMITH 2 0	950 F
IMAGE F/X 1 5	1300 F
DP 5	N C
BRILLIANCE	890 F
MORPH Plus	1450 F
AD Pro 2 5	1450 F
Image Master R/T	950 F
TV PAINT 3 0	5900 F
PRO CONTROL	450 F
AD P Convers Pack	450 F

MULTIMEDIA

MEDIA POINT	2950 F
SCALA MM211	1450 F
Presentation MASTER	3100 F
VIDEOSTAGE Pro	N C
SCALA MM300	2950 F
CHARTS & GRAPHS	950 F

PAYSAGES

PANORAMA 3 0 (F)	850 F
SCAPE MAKER	490 F
SCENERY ANIM 4 0 (F)	690 F
VISTA PRO 3 0 (V O)	550 F
CD ROM VISTA PRO (F)	N C
TERRA FORM	350 F
MAKE PATH	350 F
LANDSCAPES DIVERS	N C
GENESIS (V O)	750 F

UTILITAIRES

INTERCHANGE 3 0	1700 F
PEGGER	750 F
AnimWorkShop 2 0	1150 F
AOOmpa	1150 F
ClonSSA	1150 F
PRO TEXTURES	750 F

VIDEO

PROFILS vol 1 / 2 / 3 F U	650 F
TV TEXT PRO 2	N C
VIDEODIRECTOR	1350 F

CARTES

GVP / A4440 Turbo d	13950 F
GVP / A4400 RAM d	3650 F
GVP / A4400 RAM 16	11350 F
GVP / A1230 Turbo 214-40	3950 F
GVP / A1230 4-40FP	4950 F
GVP / A1230 4-505X	5950 F
PAR / DR 3150	23600 F
PAR / AD 3000	11850 F
VISION 24 CST-4000	16550 F
VISION 24 S-4900	12950 F
VI 24 A2000	820 F
OPALVISION	3950 F
G-LOCK	3150 F
TBC +	6450 F
M-TEC 1200	N C
WARP Engine	N C
Flicker FIXER	2650 F
FRAME MACHINE	2650 F
PRISM 24	4850 F
FM 2 + PRISM 24	8550 F
PICCOLO 24 bit / 1Mg	3350 F
PICCOLO SD 64 +	6250 F
PEGGY + MPEG	3600 F
PICCOLO 24 bit / 2Mg	4200 F
RAINBOW III/24 Bit	8550 F
PEGGY Prof MPEG	5850 F

MATERIELS VIDEO

Color SPITTER	2550 F
Frame STORE	4700 F
Genlock PAL	3200 F
Genlock Y-C	3700 F
Genlock SIRIUS	6700 F
Genlock NEPTUN	8450 F
TBC AF 41	19950 F
TBC / 1 AMPLI	N C
Block BURST	2250 F

AGMO LA VPC INTELLIGENTE !
Tél (1) 46 48 94 95

David Pleasance : candidat pour l'A

WIM SICAL

C'est à l'Halliday Inn de Londres le 5 septembre dernier que Dream a rencontré en chair et en os David Pleasance et Colin Proudfoot, initiateurs de l'offre anglaise de rachat de Commodore. Un entretien qui devait confirmer le succès du rachat, mais qui débuta par une nouvelle désormais habituelle : le nom du racheteur ne devait finalement être dévoilé officiellement que le 17 septembre. A l'heure où vous lisez ces lignes, l'affaire devrait donc être conclue. Les deux ex-managers de Commodore Angleterre (désormais Amiga International) nous ont parlé des difficultés de ce rachat et de leurs projets pour l'avenir. Déclarations exclusives : l'offre comprend entre autres le rachat de la filiale canadienne et le département développement aux Etats-Unis, l'Amiga sera désormais fabriqué en Angleterre, une équipe de vingt personnes sera créée pour encourager le développement, Amiga International est prêt à céder les licences de l'Amiga, le chipset AAA est abandonné au profit du Risc. Morceaux choisis de cette rencontre.

Dream : pourquoi n'avons-nous pas de nouvelles aujourd'hui, 5 septembre 1994 ?

David Pleasance : nous sommes en retard actuellement de deux semaines par rapport à nos prévisions originales. Nous pensions pouvoir annoncer le succès de notre offre de rachat au moment de l'ECTS. Les faits sont les suivants : nous avons rencontré à New-York il y a deux semaines le liquidateur de la société. Le but de cette réunion était de définir définitivement ce qui était et ce qui n'était pas à vendre. Ce n'était pas une tâche aisée car je peux vous dire qu'il y a peu de choses aussi compliquées que la manière dont Commodore et ses filiales fonctionnaient. Il s'est avéré que l'énorme stock de composants qui est actuellement dans l'ex-usine de Commodore aux Philippines n'était pas disponible. C'est une donnée extrêmement importante car pour répondre à la demande de Noël prochain, nous avions besoin de ces composants. Il nous a donc fallu complètement réévaluer notre offre, revoir notre planning et le faire valider par les investisseurs qui nous soutiennent. Nous pensons être maintenant la meilleure offre en regard des offres concurrentes. Nous aurons une réponse définitive autour du 17 septembre prochain.

D : sur quoi porte votre offre et en quoi se différencie-t-elle de celles de vos concurrents ?

DP : nous avons fait une offre qui porte sur la propriété et l'utilisation de toutes les technologies développées pour l'Amiga, l'inventaire de machines et de pièces détachées, la filiale anglaise et la filiale canadienne. Ceci nous donnera le droit de fabriquer et vendre tous les produits de Commodore, passés, présents et futurs. D'après ce que nous savons, l'offre de Samsung ne porte que sur une chose : la nouvelle technologie actuellement en développement. C'est tout ce qu'ils veulent. Il y a également une offre d'une société basée à Miami, qui jusqu'à maintenant distribuait de l'Amiga (NDLR : en l'occurrence CEI). Il y a enfin une offre émanant d'une société de la côte ouest des Etats-Unis. Je pense, pour être très honnête, que les stigmates laissés par la chute de Commodore ont fait fuir pas mal d'investisseurs. Ceci nous a permis de nous lancer dans la course au rachat, chose que nous n'imaginions pas il y a à peine trois mois. Nous savons maintenant que nous sommes à deux doigts de remporter le rachat.

D : où allez-vous faire fabriquer vos produits ?

DP : dans le prix d'une machine, les coûts de fabrication représentent 4% des coûts globaux. Cela n'a donc pas énormément d'intérêt d'avoir une chaîne de fabrication à bas prix. D'autre part, l'économie financière que nous pourrions faire en faisant fabriquer nos produits à des milliers de kilomètres (NDLR : l'ancienne usine de Commodore était située aux Philippines), n'est rien par rapport à l'efficacité que nous pouvons gagner en faisant fabriquer ces produits près de chez nous. Nous travaillerons donc au Royaume-Uni.

D : comment voyez-vous la distribution ?

DP : il est important de dire que la filiale anglaise était jusqu'à maintenant une des plus bénéfiques pour Commodore. Après le dépôt de bilan, lorsque nous avons rencontré les investisseurs prêts à collaborer avec nous sur une offre de rachat nous avons mis en valeur une chose : nous connaissons le marché anglais et il y a un potentiel. Nous allons donc nous concentrer sur le Royaume-Uni. Mais nous sommes actuellement en pourparlers avec un nombre incroyable de distributeurs dans le monde entier. D'ici une dizaine de jours, nous aurons de leur part des prévisions

miga

de ventes pour leurs pays respectifs. Nous pourrons alors bâtir un plan de distribution solide.

D : la question cruciale pour beaucoup d'acteurs du marché est de savoir si vous pourrez mettre assez de machines à temps sur le marché de Noel. Qu'en est-il ?

DP : nous allons produire sensiblement moins que ce qui était prévu à l'origine pour la période de Noel même si nous pouvons fabriquer plus d'Amiga 4000 pour lequel il y a une énorme demande. D'après moi ce n'est pas réellement un problème. Nous avons des investisseurs qui considèrent le marché à très long terme et ne sont pas intéressés par faire un coup pour Noel.

D : que prévoyez-vous en matière de développement ?

DP : en ce qui concerne la machine, il y a actuellement 17 ingénieurs qui continuent à travailler sur l'Amiga aux Etats-Unis. Notre intention est bien entendu de les garder. En ce qui concerne les logiciels, nous allons mettre en place en Angleterre une structure de 15-20 personnes qui encouragera et suivra le développement de logiciels chez les éditeurs. Nous avons déjà d'excellentes relations avec les éditeurs et nous souhaitons les renforcer. De manière générale nous sommes prêts à collaborer dans ce domaine, aider financièrement ou même accorder l'utilisation de nos licences à n'importe quelle société ayant un projet qui, bien entendu, n'entre pas en concurrence avec notre activité. Par exemple, nous sommes parés pour travailler de manière extensive avec Newtek.

D : à quel terme prévoyez-vous la sortie des prochaines machines AAA ?

DP : la conception des chips AAA est quasi-terminée. Malheureusement, il n'y a pas de système d'exploitation pour ces puces. Il n'y a absolument rien et cela représente un travail de 18 mois. Or, en 18 mois, nous considérons que nous pouvons développer la technologie Risc pour l'Amiga. Nous allons donc mettre toutes nos ressources dans le Risc et abandonner le AAA. Il est trop tard pour le AAA. Ce qui veut dire que nous allons développer une base Risc pendant six mois, délai au bout duquel les 15-20 personnes qui se consacrent aux relations avec les éditeurs pourront leur fournir toute la technique nécessaire pour avoir, douze mois plus tard, la sortie simultanée du nouveau système et de logiciels.

D : pour ce qui est des machines actuelles et en particulier de la CD-32, comment voyez-vous l'arrivée de la concurrence ?

DP : personne ne peut nier que les prochains produits de Sony (NDLR : la PSX) et Nintendo ne sont pas sans avenir. Je crois que l'image de Sony sur ce marché est presque aussi forte que celle de l'Amiga. Mais il y a énormément de logiciels en développement pour la CD-32, il y en aura plus de 200 pour Noël. Elle est actuellement en très bonne santé. Je pense qu'à terme il faudra plus la considérer comme une plate-forme multimédia que comme une console. En ce qui concerne l'A1200 et l'A4000, ce sont des machines pour lesquelles il y a une forte demande en Europe. N'attendez cependant pas l'A1200-CD pour Noel, il est trop tôt. Mais encore une fois, dites-vous que ceux qui sont derrière nous n'investissent pas pour le court terme et que nous avons beaucoup de projets dans les cartons.

D : le mot de la fin ?

DP : je peux vous dire que nous prévoyons d'organiser le 13 octobre une grande manifestation pour fêter la renaissance de l'Amiga. Préparez-vous pour une nuit blanche. A cette occasion, nous vous dirons ce que nos investisseurs nous apportent en plus. Et je peux vous dire que c'est quelque chose de considérable qui assure une futur brillant à l'Amiga. Vraiment. ■

"Nous avons fait une offre qui porte sur la propriété et l'utilisation de toutes les technologies développées pour l'Amiga..."

Les meilleurs logiciels du DP au meilleur prix

LOISIRS

3 disquettes : 39 frs
6 disquettes : 69 frs
10 disquettes : 99 frs
20 disquettes : 169 frs

= 1 disquette
= 2 disquettes

Jeux ACTION

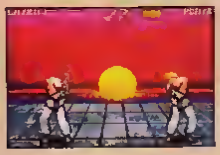
GALAXY BLAST
Un superbe shoot em up il faut libérer la ville des extra-terrestres
A 500 (1Mo) 500+ 600

MUCUS
Un jeu de plates-formes plein de couleurs et de pièges barbares
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

PACMAN DELUXE
Le plus beau de tous le vrai le seul avec ses nombreuses qualités
A 500 (1Mo) 500+ 600

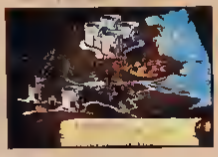
ROAD TO HELL
Une sanglante course de bolides armés et disposant d'accessoires
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

FIGHTING WARRIOR
Un jeu de baston avec de belles animations et des coups spéciaux
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200



GALAGA 93
Le dernier ne de la série Galaga le shoot em up comme on les aime
A 500 (1Mo) 1200

ORK ATTACK
Le château est assiégé par de siles orcs alors qu il faut exterminer
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200



CAVE RUNNER
Un jeu qui reprend le principe des mythiques BoulderDash superbe
A 500 (1Mo) 500+

JETSTRIKE
Aux commandes d un jet ou d un hélico mener à bien votre mission
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

SEVEN TILES
Dans ce jeu de football tous les coups sont permis pour marquer
A 500 (1Mo) 500+

TRAILBLAZER
Il faut guider une bille sur un tapis roulant plein d embuches diverses
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

BIONIX II
Un excellent shoot em up très rapide en scrolling vertical génial
A 500 (1Mo) 500+ 1200

HELLZONE
Des milliers de vaisseaux ennemis et des systèmes d'alarme partout
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

NO MORE YAMS
Un jeu du style de BoulderDash, le jeu des chercheurs de diamants
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

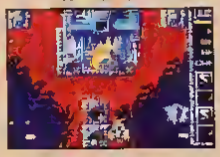
BAT DOG
Un jeu de plates formes très rapide avec des zones bonus bondissantes
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

ROLLERPEDE
Salve de bestioles elles arrivent de tous les cotés pas de pitié tirez
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

HOI AGA REMIX
Le plus dément des jeux de plates formes beaucoup d originalités
A 1200

MEGABALL II
Le meilleur casse brique connu a ce jour, de nombreuses nouveautés
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

INTACT
Un très beau shoot em up avec des armes de plus en plus puissantes
A 500 (1Mo) 600



LAST REFUGE
Un chevalier doit defendre un chateau en repoussant les assauts
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

RAID II et RAID III
Un redoutable helico de combat attaque les positions ennemies
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

CARNAGE
Une course de voitures géniale avec des graphismes très soignés
A 500+ 600 1200

INSECTOIDS
Un excellent shoot em up avec des nuées d'extra terrestres a abattre
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

CAFEINE FREE
Un shoot em up avec un vaisseau qui subit l attraction terrestre bien
A 500 (1Mo) 500+, 600 1200

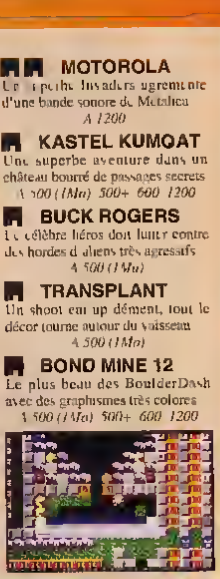
MOTOROLA
Un superbe Invaders agrémenté d'une bande sonore de Metalica
A 1200

KASTEL KUMQAT
Une superbe aventure dans un château bourré de passages secrets
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

BUCK ROGERS
Le célèbre héros doit lutter contre des hordes d aliens très agressifs
A 500 (1Mo)

TRANSPLANT
Un shoot em up dément, tout le décor tourne autour du vaisseau
A 500 (1Mo)

BOND MINE 12
Le plus beau des BoulderDash avec des graphismes très colores
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200



DEFENDA
Il faut tuer les aliens avant qu'ils n enlèvent les humains très beau.
A 500 (1Mo)

Jeux REFLEXION

KASELAGO
Il faut aider une souris à rejoindre le fromage en deplaçant des blocs
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

PIEGE
Jeu d aventure avec un scenario plein de suspense et en français
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

EXIT 13
Il faut regrouper les pièces de la meme couleur pour les supprimer
A 500+ 600 1200

REVERSI
Un jeu base sur les règles du Reversi (Othello pour les puristes)
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

ARTILLERUS II
Choisissez l angle la force l arme et tirez Mais surtout, ne ratez pas
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

DRAGON TILES
C est tout simplement le plus beau Mahjong sur Amiga super graphs
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

BOOMFINDER
Le personnage doit rejoindre le panneau Exit plus de 80 niveaux
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

Dr MARIO
Prise de tête assurée avec ce jeu qui reprend les règles de Colors.
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

CARD SHARP
Cinq réussites de cartes de quoi assurer des heures de patience
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

DILEMMA
Il faut emboiter des pièces tordues pour reformer un rectangle genial
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

HOT BLOX
Classique parmi les classiques, tetris tient sa place dans ce Top
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

18th HOLE
Retrouvez ou découvrez les sensations du green avec ce golf
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

TOOBZ
Il faut aiguiller les boules de la bonne couleur dans le bon trou
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

SQUIGS
Colorisez en 100 fois mieux avec des pièces surprenantes génial
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

QUADRIX
Des pièces arrivent des quatre cotés y a plus qu'à bien les placer
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

WELLTRIX
Tetris c est déjà pas facile mais en 3D ça est complètement dément
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

ZNYK
Un super jeu de réflexion dans le style de Dr Mario mais en mieux
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

PICK A BRICK
Un jeu qui ressemble au Mahjong avec quelques règles originales
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

YACHT
Une adaptation du célèbre jeu de des ça garde tout son intérêt.
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

POLYMORF
Pour rassembler les cailloux de meme couleur il faudra réfléchir
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

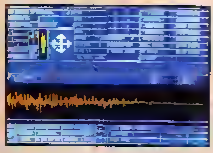
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Retrouvez ces logiciels sur minitel 3615 SPIDER

UTILITAIRES

DELITRACKER
Le meilleur player de modules, il permet d'écouter tous les modules.
A 500+ 600 1200

PROTRACKER
La dernière version du meilleur logiciel musical avec des modules
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200



XBEAT PRO
Une excellente boîte à rythme pour les percussions ou les basses
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

SUPER DARK 2.1
Le meilleur économiseur d'écran modulaire fourni avec 15 modules
A 500+ 600 1200

WB HACKS
Cette disquette est remplie de petits gadgets, des horloges des blankers des petits programmes qui provoquent des effets marrants comme des aspirations d'écran
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

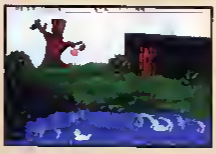
NO VIRUS
Cette disquette contient les toutes meilleures versions des plus puissants antivirus Boot X 5 23 Virus Z II 3 0 et également Virus Checker 6 20 plus de danger
A 500+ 600, 1200

FRACTALES
Cette disquette contient les deux meilleurs logiciels de génération de fractales LYAPUNOVIA et MANDELMANIA 4.1 Ils sont complets et surtout très rapides
A 500+ 600 1200

DISK LABEL
Le logiciel idéal pour imprimer vos étiquettes très simplement
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

AMOS PAINT 3.70
Un logiciel de dessin très complet entièrement géré par petits icônes
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

GRFX 2.1
Logiciel de dessin professionnel disposant de toutes les fonctions.
A 1200



COLORING BOOK
Pour les plus petits voici un livre de coloriage pour bien débuter
A 500 (1Mo) 500+ 600

COMPTA
Un logiciel de comptabilité très complet très pratique en français
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

VIEWERS
VIEWTECK 2 Pour les images IFF IFF24 GIF 87 GIF 89 JPEG il supporte le mode AGA
FAST GIF et ZGIF Pour les images au format GIF
A 500 (1Mo) 500+ 600, 1200

BENCH MARKS
Cette disquette contient deux programmes pour évaluer les performances d'un ordinateur SYS INFO 3.23 et AIBB vous feront connaître votre machine
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

ACTION REPLAY IV
Le ripper debugger tricheur qu'il vous faut. Il permet de modifier le déroulement des programmes, par exemple de créer des vies infinies Pour bidouiller c'est indispensable
A 1200

BUDGET
Un autre logiciel de compta qui permet aussi de gérer son budget.
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

TEXT ENGINE
Le meilleur traitement de texte du DP en anglais mais très simple
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

COPIEURS
D Copy, Super Duper P Copy2 02 Tous les meilleurs copieurs du DP
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

AMIGA WORLD
Un logiciel de géographie avec des infos sur tous les pays du monde
A 1200

MATH PLOTTERS
Des logiciels de traces de courbes mathématiques pour tous niveaux
A 500+ 600, 1200

3615 SPIDER

Tous ces logiciels et beaucoup d'autres sont disponibles en téléchargement sur le serveur

3615 SPIDER

Pour pouvoir les charger, il faut un câble de connexion entre votre ordinateur et un minitel et le logiciel SPIDER.
Sur le 3615 SPIDER, vous trouverez également des documentations en français sur tous nos logiciels.
Si vous avez des questions à nous poser, connectez vous sur le 3615 SPIDER, et laissez nous vos messages dans la BAL SPIDER.

POUR ADULTES

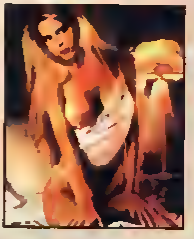
SEX MACHINE
Un jeu érotique mettant en scène des personnages très bien dessinés
A 500 (1Mo)

DIRTY MOVIES
Pareil que le précédent mais les scènes sont tirées de films X.
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

TETRIS SEX
Si Tetris ne vous amuse plus, essayez celui là ça vous changera
A 500 (1Mo) 500+ 600 1200

Les disquettes suivantes contiennent des images érotiques et pornographiques au format GIF et le programme pour les voir Ces images sont compatibles A 500 500+ 600 et 1200 (sur Amiga 500, les images sont en noir et blanc)

- EROTIQUE 0
- EROTIQUE 1
- EROTIQUE 2
- EROTIQUE 3
- EROTIQUE 4
- EROTIQUE 5
- IMAGES X 0
- IMAGES X 1
- IMAGES X 2
- IMAGES X 3
- IMAGES X 4
- IMAGES X 5



Pour recevoir les logiciels que vous désirez, renvoyez ce bon à

FLOPPY INTERNATIONAL
18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

ou commandez par téléphone au (16) 83 90 26 00

Délais de livraison : 3 jours - Envois en France et à l'étranger

NOM _____ PRENOM _____
N° _____ RUE _____
Code postal _____ VILLE _____
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
○ Carte de crédit — NOM : _____
○ Chèque — N° de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
○ Mandat — Date d'expiration : _ _ - _ _

Je commande _____ disquettes 3 pour 39 francs - 6 pour 69 francs 10 pour 99 francs - 20 pour 169 francs	
Je commande le Kit de téléchargement câble de connexion + logiciel (50 frs)	
Je désire le logiciel de téléchargement (15 frs)	

Logiciels commandés					

Frais de port	20 francs
Total	frs

ECTS jou nés

WIM SICAL

Le European computer trade show avait lieu à Londres du 4 au 6 septembre. Grand messe de la micro-informatique mondiale, Dream en a arpenté les couloirs pour vous rapporter les plannings des prochaines sorties sur Amiga et CD-32. Malgré une conjoncture défavorable à l'Amiga, les éditeurs continuent à soutenir la machine qui reste le premier format micro en Angleterre. Un soutien que l'annonce d'un proche rachat de l'Amiga par l'ex-directeur de Commodore Angleterre avait rendu d'autant plus palpable. Grand tour d'horizon des nouveautés pour l'année à venir.

21st century

Pionnier sur la CD-32 avec *Pinball illusions*, 21st Century aime l'Amiga, à l'image de Paul Topping, responsable des relations presse : *"L'Amiga ? Mais jamais on arrêtera !"*. *Pinball fantasies* (Amiga, CD-32) est donc le prochain titre. Toujours programmé par Digital illusions, *Fantasies* offre quatre nouveaux flippers sur les thèmes de la justice, de la plage, des vikings et des sports de l'extrême. Pour changer, *Marvin's marvellous adventure* (CD-32), en preview dans Dream n°9, est un jeu de plates-formes à la *Mario*. Il sera suivi par *Cecil and his chopper* (CD-32) un jeu d'arcade mettant en scène un petit personnage équipé d'un hélicoptère. Signalons enfin que 95 devrait voir arriver *Pinball world* avec des flippers de 7m² à scrolling multi-directionnels.

Pinball illusions 21st century

Arcane

Jeune éditeur, Arcane présentait un seul et unique produit : *Turbo trax* (Amiga), une course de voitures proche de micro-machines.

Marvin, 21st century

Black legend

Petit développeur qui monte, Black legend offre un des catalogues les plus fournis sur Amiga grâce en particulier à la création d'une nouvelle équipe de développement en Croatie ! *Tactical manager 95* (Amiga) devrait suivre *Tactical manager Italia* (Amiga), un jeu de gestion de club de foot. Pour pimenter le tout, les auteurs ont choisi l'Italie comme théâtre (38 véritables équipes, 3 540 véritables joueurs et 35 840 véritables paramètres). Autant vous dire que vous aurez tout intérêt à bien gérer votre club, le public italien n'aime pas les fumisteries dans ce domaine. *Embryo* (Amiga, CD-32), proche de *Cybermorph* sur Jaguar est un simulateur de vol très rapide dans un paysage 3D en surfaces pleines. *Football glory* (Amiga, Amiga AGA) est sans aucun doute le jeu le plus surprenant de Black legend. Prenez *Sensible soccer*, ajoutez-y des options encore non existantes (ralenti dans une fenêtre en zoom, rediffusion complète d'un match, rotation de la balle calculée en temps réel...) et vous avez *Football glory*.. un best-seller potentiel réalisé par l'équipe croate qui, d'après le boss de Black legend, n'avait jamais vu *Sensible soccer* auparavant ! *Software manager* (Amiga) est une simulation de gestion de société d'édition de logiciels... Une idée géante qu'on attend avec impatience. *Voyages of discovery* (Amiga) est déjà sorti en Allemagne sous le titre *Christoph Kolumbus*. La vie du célèbre explorateur est donc le prétexte à une grande simulation économique au cours de laquelle il vous faudra savoir aussi bien négocier avec les marchands de matières premières que les pirates. *Spherical worlds* (Amiga, CD-32) est proche d'*Alien breed* : couloirs sombres, aliens, mitraillettes à ramasser. Enfin *Evil's doom* (Amiga) est un jeu de rôle, proche de *Dungeon master* dont le principal atout est d'offrir une vision en 3D plein écran du paysage... C'est à peu près tout chez Black legend pour cette saison, mais on nous a assurés qu'une bonne dizaine d'autres titres étaient en cours de développement. Ils sont bien ces jeunes ..

Tactical manager, Black legend

eurs

Blue Byte

Carton rouge pour Blue byte qui, malgré le succès de *The settlers*, a stoppé tout développement sur Amiga et CD-32. *Battle Isles II* ne verra donc pas le jour. Vous y reviendrez, on vous dit !

Codemasters

Les projets Amiga ont pris du retard. Bien décidé à briser le monopole de 21st century dans le domaine des flippers (il paraît que cela se vend très bien...), Codemasters prévoit *Psycho pinball* (Amiga, CD-32) un flipper en quatre volets : fête foraine, farwest, fonds sous-marins et maison hantée, le tout avec douze types de surfaces qui agissent en conséquence sur la balle (verre, latex, métal, bois...) Trois balles simultanées et des tableaux secrets d'arcade épateront les adeptes de la fourchette. *Micro machines II* (Amiga, CD-32) est une course de voitures minuscules. Enfin la *Dizzy collection* (CD-32), qui devait rassembler tous les titres *Dizzy* sur un seul et même CD n'est toujours pas là. Pour son tout premier titre CD, il semble que la société anglaise ait du mal à se dépatouiller avec la technologie laser.

Cyberdreams

Darkseed (CD-32) déjà disponible sur Amiga, est un jeu d'aventure gothique largement influencé par les créatures de Giger, le designer des monstres d'*Alien*. Vous incarnez Mike Dawson, un écrivain de science-fiction qui découvre dans sa maison une porte ouvrant sur un monde parallèle. La version CD-32, graphiquement semblable à la version Amiga, disposera de dialogues digitalisés en français. A noter que *Darkseed II* est en cours de développement, mais qu'aucune annonce n'a encore été faite sur son éventuelle adaptation à l'Amiga.

Digital integration

La nouveauté chez Digital integration n'en est pas réellement une. Il s'agit d'un label, prénommé Powerplus, sous lequel d'anciens produits à succès vont être redistribués. *Gunship 2000*, *Grand prix*, *Dogfight* et *F-117A* devraient être les premiers titres pour Amiga à sortir.

Domark

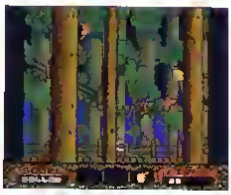
Actualité Amiga calme chez Domark. Seul le *Championship manager end of season data-disk* (Amiga) devrait sortir pour mettre à jour *Championship manager*.

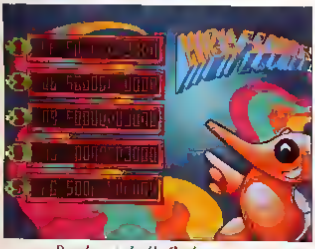
Electronic arts

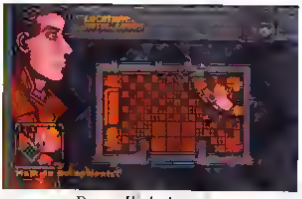
Parent pauvre de l'Amiga, Electronic arts n'a pas grand chose à proposer. Outre la simulation bullfrogesque *Theme park* (Amiga, Amiga AGA) et *Fifa soccer* (Amiga, Amiga AGA) qu'on ne présente plus, la seule réelle nouveauté est *Deluxe paint V* (Amiga AGA), étrangement absent de l'ECTS. Dream espère pouvoir très bientôt vous présenter la dernière mouture de ce logiciel de dessin. Pour vous consoler, reportez-vous au chapitre Ocean à qui Electronic arts a vendu une demi-douzaine de licences (dont *Shaq fu*) pour adaptation sur Amiga.

Empire

Titre très attendu, *Dreamweb* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) est un thriller cyberpunk qui sera suivi, dans la foulée par *Cyberspace* (Amiga), un jeu de rôle qui s'inspire du jeu de plateau de même nom crée par Iron crown enterprises. Le scénario, imaginé dans le New Boston de 2090, conte l'histoire de punks musclés et tatoués. Il vous faudra créer une caste de cyber-mercenaires pour devenir le maître de ce monde virtuel.
Retour à la Première guerre mondiale avec *Dawn patrol* (Amiga), une simulation aérienne dans laquelle vous


Dizzy Codemaster


Psycho pinball, Codemasters


DreamWeb, Empire

Giger, inspirateur de Darkseed, Cyberdreams

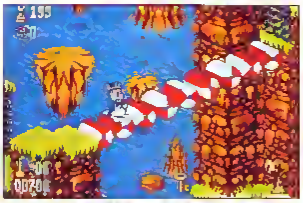
aurez à remplir une centaine de missions à bord de quinze avions d'époque (Fokker triplane, Eindecker, Sopwith camel...). De simulation il est également question dans *Zeewolf* (Amiga), un jeu de combat d'hélicoptères dans un environnement en 3D surfaces pleines. Finissons par *Empire soccer* (CD-32), jeu de foot testé sur Amiga le mois dernier dont l'arrivée sur CD est annoncée.

Europress

Grande attraction de l'ECTS, Europress présentait *Click & play* sur Pc un programme convivial de création de jeux. La nouvelle n'aurait pas énormément d'intérêt si l'auteur de ce logiciel n'était pas Francois Lionet, créateur d'*Amos* sur Amiga. Ce serait un monde si *Click & play* n'arrivait pas dans quelques mois sur Amiga...

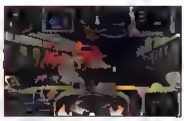
Flair

La vague des jeux de foot n'est pas terminée ! *Soccer super stars* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) se différencie de ses concurrents par des animations 3D époustouflantes et une jauge de puissance affichée à l'écran lors d'un tir. Toujours dans le domaine du sport, *Deadly racer* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) est un surprenant jeu de rallye que l'on pourrait comparer à *Skidmarks* s'il n'affichait à l'écran qu'une partie de la piste en 3D isométrique. *Whizz* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) est un jeu de plates-formes, lui aussi en 3D isometrique. Enfin, soulignons que *Paradox*, le jeu d'aventure mettant en scène une jeune femme dans un voyage à travers le temps a été repoussé à la fin de l'année 95.

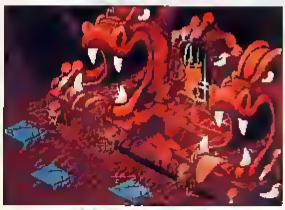

Whizz, Flair

Gametek

Le jeune éditeur américain vient d'ouvrir un bureau en France et se spécialise dans les super-productions en images de synthèse. *First encounters* (Amiga, CD-32) qu'on pourrait aussi appeler *Elite III*. Reprenant le principe du négoce intergalactique, *First encounters* est annoncé comme plus varié et entièrement redessiné en 3D. *Star crusader* (Amiga, CD-32), wargame futuriste, vous mettra aux commandes d'une escadrille de vaisseaux. Enfin, *Bureau 13*, *Quarantine* et *Hell* (CD-32), annoncés au précédent ECTS, doivent être attendus avec patience.



Quarantine, Gametek


Litil devil, Gremlin

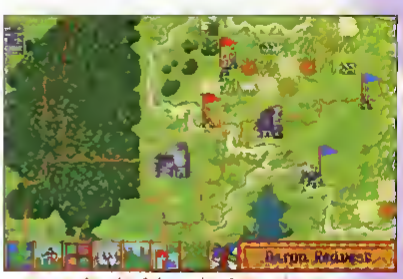
Star crusader, Gametek

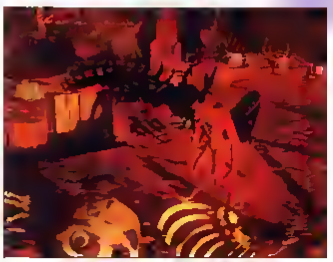
Gremlin

La grande révolution chez Gremlin est son changement de logo et sa séparation de *Zool*, trop lié à l'image de la société d'après ses créateurs. Résultat : même si *Zool III* est en cours de création (il sortira d'abord sur Amiga et CD-32), son effigie était bel et bien bannie du stand au profit d'un nouveau héros, *Litil divil* (CD-32). Le jeu, présenté le mois dernier, devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Véritable dessin animé interactif, *Litil divil* saura charmer tous les fanatiques de jeux d'aventure. *Top gear II* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) dont nous vous avons également parlé le mois dernier, est une course de voiture ressemblant étonnamment à *Lotus*. Enfin, *Premier manager III* (Amiga AGA) est la suite de la célèbre simulation de gestion de club de foot. Le jeu est agrémenté d'une nouvelle interface, d'une option "assistant" et autorise la visualisation intégrale des matchs !

Impressions

Spécialise dans la simulation économique, impression annonce le moyenâgeux *Lords of the realm* (Amiga) présenté dans Dream n°8. *Frontlines* (Amiga) devrait suivre. Wargame aux allures classiques, *Frontlines* se joue sur un


Lords of the realm, Impressions


Hell, Gametek

plateau morcelé en zones hexagonales sur le principe "un hexagone vaut 0,5 miles" et "un tour vaut une minute". Enfin, *High seas trader* (Amiga) vous plonge au 17e siècle dans une simulation économique sentant la marée basse dans laquelle il vous faudra gérer une flotille tout en sachant manier le fleuret.

Interplay

Après la sortie de *Battlechess* et *Lost vikings* sur CD-32, le prochain grand projet est *Dungeon master II* (Amiga), la référence en matière de jeu de rôle.

Krisalis

Soccer kid (CD-32) déjà sorti en Amiga arrive enfin sur CD. Il devrait en être de même pour *Manchester united* (CD-32), agrémenté de 500 superbes photos de joueurs. La version floppy n'est pas oubliée avec un data-disk sur les statistiques de la saison 94. D'*Hannibal* (Amiga) on sait peu de choses si ce n'est qu'il a traversé les Alpes avec ses éléphants. Également à venir *Rings of medusa gold* (Amiga), *Player of the year* (Amiga, CD-32), nouveau jeu de foot parrainé par la Professional footballers association, *Formula one team manager* (Amiga, CD-32), simulation de gestion d'une écurie de formule 1, *Soup trek* (Amiga, CD-32), parodie de *Star trek* sur fond de guerre gastronomique. Attention aux croûtons de l'espace. Enfin, *Legends* (Amiga AGA, CD-32) est un jeu de stratégie dans lequel vous aurez à combattre les paradoxes auxquels une race inconnue d'aliens soumet la terre.

Max design

Les créateurs de l'excellent *Burntime* annoncent *Cedric* (Amiga, Amiga AGA, CD-32), un jeu d'arcade/aventure. *Cedric* ressemble au héros de la bande dessinée de Jacques Martin, *Alix*. Et pour cause, Cedric aura également à résoudre bon nombre d'énigmes dans un paysage antique peuplé de brigands, sorciers et guerriers.

Maxis

Le roi de la simulation annonce enfin l'arrivée de *Simcity 2000* (Amiga AGA) en preview dans Dream n°9. Il sera probablement suivi par *The urban renewal kit*, un éditeur de niveaux. La version CD-32, initialement prévue, semble mettre à rude épreuve les programmeurs qui ne peuvent trouver de système de sauvegarde. A noter également l'arrivée imminente de la *Sim classic collection* (Amiga) qui comprend *Simcity*, *Simlife* et *SimAnt*.

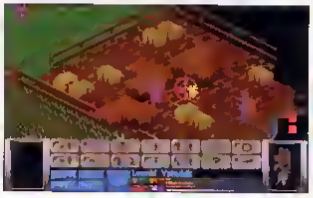
Microprose

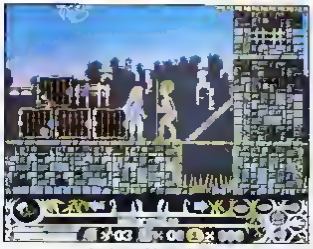
Spécialiste de la simulation, Microprose prévoit trois titres pour Amiga. *Fields of glory* (Amiga, CD-32) est un wargame napoléonien reprenant les quatre grandes batailles qui suivent le départ de Napoléon de l'île d'Elbe : Ligny, Quatre bras, Wavre et Waterloo. Deux batailles imaginaires ont été ajoutées. Le très attendu *Ufo* (Amiga, CD-32) vous permettra de gérer un ensemble de bases de défenses terriennes contre des attaques d'*OVNIS*. Enfin, *Subwar* (Amiga, CD-32) est une simulation de sous-marin nucléaire.

Millenium

Après *James Pond* (le quatrième est d'ailleurs en route pour Amiga et CD-32) et *Pinkie* (Amiga, CD-32), Millenium, le spécialiste des "video-games heros" s'attaque à *Mr Blobby* (Amiga, CD-32). A mi-chemin entre *Casimir* et *Barbapapa*, *Mr Blobby* est une star du petit écran en Angleterre. Ses aventures deviennent donc un jeu de plates-formes de 72 niveaux plutôt destiné aux enfants. Qu'on se le dise, Millenium, avec ses personnages en sucre d'orge, n'en est pas moins capable de faire du violent. La preuve avec *Master axe* (Amiga, CD-32), un beat'em up à la *Mortal kombat*. Les personnages du jeu sont numérisés ce qui contribue à donner aux prises un certain réalisme. Trois modes sont accessibles : entraînement, endurance USA et tournoi contre des personnages aussi surprenants qu'un policier psychopathe, un indien scalpeur ou un magicien vaudou. Tout cela sans oublier le casse-tête *Vital light* (Amiga, CD-32), présenté en preview le mois dernier dans Dream et qui devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes.

Fields of glory, Microprose.


Ufo, Microprose.


Cedric, Max design.

Megarace, Mindscape.

Sim classic collection, Maxis.

Mindscape

Savez-vous quel est le lien entre le *Financial times*, les éditions Addison Wesley, *Benny Hill*, le musée madame Tussaud et Mindscape ? Pearson, la société à qui tout ce petit monde appartient. Et Pearson donne à Mindscape les moyens de grandir. Les développements sont nombreux. Du sport avec *Alien olympics* (Amiga, CD-32), une simulation olympique aux épreuves loufoques comme le lancer de comètes. De la simulation avec *Evasive action* (Amiga, CD-32) qui arbitre un duel aérien avec quatre types d'avions . Première guerre, 39-45, années 90 et appareils du futur. De l'aventure avec *Space academy* (Amiga, CD-32). Semblable à *D-generation*, le jeu met en scène un étudiant en conquêtes galactiques dans un décor en 3D isométrique. Des plates-formes avec *Out to lunch* (CD-32) et Pierre le chef. De l'arcade avec *Boldy* (Amiga, CD-32) dont on ne sait pas grand chose si ce n'est qu'il met en scène des êtres chauves. Enfin de la 3D avec *Megorace* (CD-32) programmé par l'équipe française de Cryo, une fantastique course de voitures dans un paysage en 3D.

Mirage

Attendu depuis près d'un an, le grand projet de Mirage, *Rise of the robots* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) arrive enfin. Pour ceux qui, depuis un an, ont échappé au battage médiatique organisé par Mirage, rappelons que *Rise of the robots* est un beat'em up. Nous avons pu tester de manière extensive toutes les versions. La version AGA est l'une des plus belles (toutes machines et consoles confondues). *Adrenaline factor*, la suite est en cours de fabrication pour 1995. .

Neo

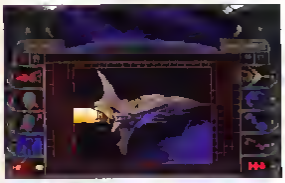
Ceux qui se plaignent du manque de jeux d'aventure vont être servis ! *The clue* (Amiga, Amiga AGA) est un superbe jeu d'aventure dans le Londres des années 30 où un petit malfrat des quartiers pauvres décide de voler les diamants de la couronne. Il vous faudra donc d'abord effectuer de menus cambriolages pour amasser l'argent nécessaire à l'achat de matériel et de spécialistes. Ensuite vous devrez mettre sur pied votre plan d'attaque tout en évitant soigneusement de rencontrer la police. *The Clue* reprend les plans du quartier et des bâtiments où sont gardés les diamants. Vous pourrez rencontrer plus de 60 personnages différents et 20 types de voitures d'origine . *The clue data-disk* (Amiga) est une bibliothèque de missions à remplir . après les diamants de la couronne, essayez-vous au cambriolage de Buckingham, du 10 Downingstreet (l'équivalent de notre Matignon national) ou de l'abbaye de Westminster .. Neo prépare enfin *Whale's voyage II* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) dont le premier volet avait été édité par Flair. Dans ce jeu de rôle, vous aurez à organiser la survie de quatre personnes dans un environnement galactique hostile.

Ocean

Ocean présentait lui aussi un superbe catalogue Amiga, à commencer par les jeux de plates-formes : *Kid choos* (CD-32) devrait précéder *Mighty max* (Amiga AGA). Mais la grande surprise vient de l'adaptation de plusieurs titres d'Electronic arts sur Amiga : *Jungle strike* (Amiga, Amiga AGA, CD-32), la suite du célèbre *Desert strike*, *Mutant league hockey* (Amiga, Amiga AGA), un jeu de hockey sur glace hyper-violent, *PGA euro tour* (Amiga, Amiga AGA), une simulation de golf, *Skitchin'* (Amiga, Amiga AGA), la suite du course en rollers,

PGA III, Ocean

The clue, Neo


Whale's voyage II, Neo

Rise of the robots, Mirage

Shak Ju, Ocean

sans oublier le très attendu *Shoq-Fu* (Amiga, CD-32). Ce beat'em up est un *Street fighter* doté de huit combattants différents dont le célèbre joueur de basket Shaquille O'Neal. Un jeu développé par les français de Delphine et qui a monopolisé près de quarante programmeurs pendant plusieurs mois ! Finissons par les inévitables simulateurs *Tfx* (Amiga AGA, CD-32) et *Inferno* (Amiga AGA, CD-32). En proie à de lourds problèmes d'adaptation, DID nous a cependant confirmé l'arrivée de ces deux hits.

Oxford softworks

Spécialiste des jeux de réflexion, la société Oxford softworks, dirigée par Chris Whittington (ancien maître international d'échecs), annonce *The complete chess system* (Amiga). D'un niveau ELO de 2260 (évaluation européenne), le programme dispose d'une librairie d'ouvertures impressionnante, d'une collection de grandes parties, d'un affichage en 2D ou 3D (avec dans ce cas des pièces modélisées)... Dans la foulée, Oxford softworks annonce *Intelligent strogey games* (CD-32) qui réunit sur un seul CD dix jeux : échecs, othello, gomoku, dames, go, backgammon, bridge, renju, puissance 4 et échecs chinois.

Psygnosis

Pas réellement présents à l'ECTS, mais ayant aménagé une salle très agréable non loin de la tour Cromwell du Barbican center, force était de constater qu'une grande partie des prochains projets est dédiée aux consoles et surtout à la PSX de Sony. Les Amigaphiles pourront tout de même se mettre sous la dent *Zonked* (Amiga, CD-32), un jeu d'arcade/aventure inspiré de *Zelda*, *Flink* (Amiga, CD-32), *G2* (Amiga, CD-32) un jeu d'aventure proche de *Liberation* avec une vue en 3D et *Lemmings III* (Amiga, CD-32), la suite des aventures des petits bonshommes aux cheveux verts. Sans oublier *Scavenger* (CD-32), la séquelle de *Microcosm*, pour lequel les collisions avec le décor sont détectées.

Rasputin

Jetstrike (Amiga AGA, CD-32), simulation/arcade devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Le principe du jeu est de remplir, à l'aide d'un objet volant, une mission quelconque : destruction de cible, prise de photos, sauvetage de personnes. Pour son adaptation au chipset AGA, le logiciel a été entièrement réécrit. La version CD dispose de 60 avions différents, 60 armes différentes et 150 missions à remplir, le tout avec une bande sonore de qualité CD de 35 minutes ! *Charlie J cool* (Amiga, CD-32) est un mignon jeu de plates-formes très proche de *Mario*. Enfin le casse-tête *Clockwiser* (CD-32), déjà disponible sur disquette, arrive sur CD avec 150 tableaux supplémentaires.

Renegade

Rien n'est réellement nouveau chez Renegade. *Ruff'n'tumble* (Amiga), présenté dans Dream n°8 est enfin disponible. *Sensible world of soccer* (Amiga), dans le même numéro, est presque terminé. Rappelons que le logiciel est en fait un *Sensible soccer* augmenté d'une partie management dans laquelle toutes les équipes du monde, avec le nom des vrais joueurs, sont représentées. Vous pourrez même manager l'équipe To-ki en troisième division coréenne. *Flight of the amazon queen* (Amiga, CD-32), en preview dans Dream n°9, est un jeu d'aventure à faire rougir Lucas arts. La version CD comprendra des dialogues digitalisés. Enfin, signalons que l'excellent (mais ancien) *Speedball II* (CD-32) des bitmap brothers va bientôt faire son grand retour.

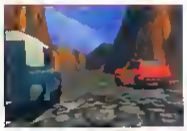
Sci

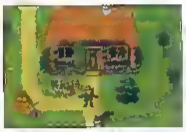
Ex-Storm, Sci s'est spécialisé dans la 3D et dans l'exploitation d'une seule et même licence, celle du *Cobaye*. *Cyberwar* (CD-32) ne devait être à l'origine qu'une version améliorée du cobaye pour la CD-32. Mais les améliorations prenant tellement d'ampleur, les programmeurs ont jugé bon d'en faire littéralement un nouveau titre qui sera adapté sur PC CD-Rom et Sony PSX. Sur trois CD, dix types de jeux différents se bousculent avec des graphismes en raytracing, une bande sonore signée par Steve Hillage et des extraits en FMV du film *I Death machine*, un thriller gothique proche de *The crow*, devrait suivre probablement sur la CD-32.

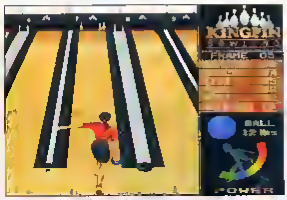
Speedball II, Renegade

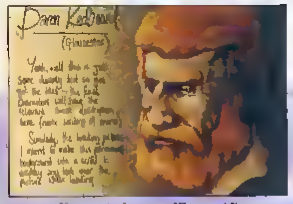
G2, Psygnosis

Cybercat, Sci


Off road racer, Team 17


Witchwood, Team 17


King pin, Team 17


King of thieves, Team 17

Tower assault, Team 17

Superstardust, Team 17

Team 17

Chez Team 17, le directeur du développement est Marcus Dyson, ex-rédacteur en chef d'*Amiga format*. L'Amiga occupe donc une place de choix dans les projets à venir. *Tower assault* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) reprend le principe d'*Alien breed* mais dans une tour infernale. La version CD-32 est agrémentée d'animations 3D superbes. *Super stardust* (Amiga AGA, CD-32) promet d'être fantastique. Inspiré du classique *Asteroïds*, le jeu comprend un shoot'em up dans un tunnel 3D qui laissera baba les programmeurs de *Microcosm*. Présenté dans Dream le mois dernier, *All terrain racing* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) est une course de voitures dans la lignée de *Micro-machines*. Côté jeux de boules, le bowling *King pin* (Amiga, CD-32) et le billard *Arcade pool* (CD-32) devraient être disponibles au moment où vous lirez ces lignes. *Superfrog* (CD-32), le *Sonic* de l'Amiga, devrait en outre arriver sur la console. Pour la suite, une demi-douzaine de projets sont en cours. *Team 17 pinball* (Amiga, CD-32) un flipper permettant de jouer avec plusieurs billes, *Witchwood* (Amiga, CD-32), un jeu d'aventure dans le plus pur style *Zelda*, *King of thieves* (Amiga, CD-32), un jeu d'arcade/stratégie/aventure ressemblant fortement aux derniers volets d'*Ultima*. Enfin *Off road racer* (CD-32) est une course de voiture dans un paysage en 3D mappée, très proche de *Daytona USA* en borne d'arcade ! Ce n'est évidemment pas tout... Team 17 nous a montré en toute confidentialité d'autres projets dont on ne peut parler. Mais on peut penser que les complexés par *Doom* seront satisfaits.

Titus

Deux produits sur CD sont prévus, *Quik* (CD-32), le lapin tonnerre à l'assaut d'un millier de plates-formes devrait suivre *Lamborghini american challenge* (CD-32), la troisième mouture de *Crazy cars*.

US Gold

Us Gold semble se remettre peu à peu à l'Amiga. Quelques produits sont en cours de création. Le premier d'entre eux à sortir sera *World cup golf* (CD-32), spécialement développé sur CD. A suivre également, *Powerdrive*, un jeu de course de voiture rallye.

Virgin

Overlord (Amiga), simulation aérienne de débarquement, devrait débarquer, suivie de près par les deux prochains joyaux de Sensible : *Cannon Fodder 2* (Amiga) et *Sensible golf* (Amiga). L'Amiga doit en outre une fière chandelle à Virgin pour l'adaptation de plusieurs titres de Disney software : *Aladdin*, *Lion king* et *Jungle book* (Amiga AGA). Vous retrouverez donc les animations fluides, les décors colorés et les scénarios à rebondissements qui ont jusque-là fait le succès de ces jeux sur console. En outre, deux grandes adaptations sont à prévoir : *Cannon fodder* (CD-32) et le génialissime jeu d'aventure *Beneath a steel sky* (CD-32). Cerise sur le gâteau, Virgin confirme la sortie de *Lost eden* (CD-32), jeu d'aventure entièrement en images de synthèse développé par l'équipe française Cryo. Il met en scène un monde où humains et dinosaures herbivores coexistent pacifiquement alors que la bande des tyrannosaures sème la terreur.

Lion king, Team 17

Lost eden (Saurins), Virgin

AMIGA

Octobre 94

All terrain racing (Team 17)
Championship manager end of season data-disk (Amiga)
Clockwiser (Rasputin)
Deadly racer AGA (Flair)
Embryo (Black legend)
Fields of glory

Fields of glory

(Microprose)
Football glory (Black legend)
Football glory AGA (Black legend)
G2 (Psygnosis)
Hannibal (Krisalis)
Jetstrike AGA (Rasputin)
Jungle strike (Ocean)
Jungle strike AGA (Ocean)
King pin (Team 17)
Manchester united data disk (Krisalis)
Mighty max (Ocean)
Mr blobby (Millenium)
Mutant league hockey (Ocean)
Mutant league hockey AGA (Ocean)
Overlord (Virgin)
PGA euro tour (Ocean)
PGA euro tour AGA (Ocean)
Pinkie (Millenium)
Rise of the robots (Mirage)
Rise of the robots AGA (Mirage)
Ruff n'tumble (Renegade)
Sim classic collection (Maxis)
Skitchin' (Ocean)
Skitchin' AGA (Ocean)
Soccer superstars (Flair)
Soccer superstars AGA (Flair)
Software manager (Black legend)
Tactical manager italia (Black legend)
The clue (Neo)
The clue AGA (Neo)
The complete chess system (Oxford softworks)
Theme park (Electronic arts)
Theme park AGA (Electronic arts)
Tower assault (Team 17)
Tower assault AGA (Team 17)
Ufo (Microprose)
Vital light (Millenium)
Zonked (Psygnosis)

Novembre 94

Aladdin AGA (Virgin)
Alien olympics (Mindscape)
All terrain racing AGA (Team 17)
Cannon fodder II (Virgin)
Cyberspace (Amiga)
Deadly racer (Flair)
Deluxe paint V AGA (Electronic arts)
Dreamweb (Empire)
Dreamweb AGA (Empire)
Evasive action (Mindscape)
Flight of the amazon queen (Renegade)
Flink (Psygnosis)
Lion king AGA (Virgin)
Lords of the realm (Impressions)
Lords of the realm (Impressions)
Master axe (Millenium)
Pinball illusions (21st century)
Rings of medusa gold (Krisalis)
Sensible golf (Virgin)
Sensible world of soccer (Renegade)
Simcity 2000 AGA (Maxis)
Space academy (Mindscape)
Spherical worlds (Black legend)
Super stardust AGA (Team 17)
Tactical manager 95 (Black legend)
Tfx (Ocean)
The clue data-disk (Neo)
Turbo trax (Arcane)
Voyages of discovery (Black legend)
Whizz (Flair)
Whizz AGA (Flair)

Décembre 94

Cedric (Max design)
Cedric AGA (Max design)
Inferno (Ocean)
King of thieves (Team 17)
Psycho pinball (Codemasters)
Star crusader (Gametek)
Zeewolf (Empire)

Janvier 95

Baldy (Mindscape)
Dungeon master II (Interplay)
Evil's Doom (Black legend)
Frontlines (Impressions)
Lemmings III (Psygnosis)
Micromachines II (Codemasters)
Subwar (Microprose)
Whale's voyage II (Neo)
Whale's voyage II AGA (Neo)

Février 95

First Encounters (Gametek)
High seas trader (Impressions)

Mars 95

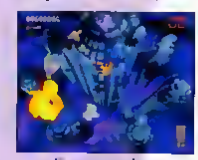
Formula one team manager (Krisalis)
Jungle book AGA (Virgin)

Avril 95

Team 17 pinball (Team 17)
Witchwood (Team 17)

Juin 95

Legends AGA (Krisalis)
Player of the year (Krisalis)
Soup trek (Krisalis)



Superstardust

CD-32

Octobre 94

Arcade pool (Team 17)
Cannon fodder (Virgin)
Darkseed (Cyberdreams)
Deadly racer (Flair)
Empire soccer (Empire)
Fields of glory (Microprose)
G2 (Psygnosis)
Jetstrike (Rasputin)
Jungle strike (Ocean)
Kid chaos (Ocean)
King pin (Team 17)
Lamborghini american challenge (Titus)
Manchester united (Krisalis)
Marvin's marvellous adventure (21st century)
Mr Blobby (Millenium)
Out to lunch (Mindscape)
Quik (Titus)

Quik

Pinkie (Millenium)
Rise of the robots (Mirage)
Soccer superstars (Flair)
Speedball II (Renegade)
Superfrog (Team 17)
Tower assault (Team 17)
Ufo (Microprose)
Vital light (Millenium)
Zonked (Psygnosis)

Novembre 94

Alien olympics (Mindscape)
All terrain racing (Team 17)
Beneath a steel sky (Virgin)
Dreamweb (Empire)
Embryo (Black legend)
Evasive action (Mindscape)
Flight of the amazone queen (Renegade)
Flink (Psygnosis)
Master axe (Millenium)
Megarace (Mindscape)
Pinball illusions (21st century)
Space academy (Mindscape)
Super stardust (Team 17)
Whizz (Flair)

Décembre 94

Cedric (Max design)
Cyberwar (SCI)
Inferno (Ocean)

Inferno

Intelligent strategy games (Oxford softworks)
Psycho pinball (Codemasters)
Spherical worlds (Black legend)
Star Crusader (Gametek)
Tfx (Ocean)
World cup golf (US Gold)

Janvier 95

Baldy (Mindscape)
Dizzy collection (Codemasters)
King of thieves (Team 17)
Lemmings III (Psygnosis)
Lost Eden (Virgin)
Micro machines II (Codemasters)
Subwar (Microprose)
Whale's voyage II (Neo)

Février 95

First Encounters (Gametek)
Survenger (Psygnosis)

Mars 95

Formula one team manager (Krisalis)

Juin 95

Legends (Krisalis)
Player of the year (Krisalis)
Soup trek (Krisalis)

Septembre 95

Off road racer (Team 17)
Team 17 pinball (Team 17)
Witchwood (Team 17)

ROBINSON'S

SILMARILS

Membre de l'Alien world exploration, une organisation militaire ayant pour but la découverte de nouvelles planètes, vous errez dans l'espace en quête de quelque astre inconnu. Après une avarie survenue sur votre vaisseau à l'approche de sa stratosphère, vous êtes bloqué avec quelques autres robinsons sur une planète hostile. Mais le gouvernement n'enverra sûrement pas une équipe de secours à votre recherche. En effet, vous avez pu contracter de nouvelles maladies ou approcher d'indésirables aliens dont la Terre se passerait bien. Ne comptez que sur vous-même pour sortir de ce pétrin, car personne (ou presque) ne vous y aidera. L'interface utilisateur de *Robinson* est assez simple, le jeu étant plutôt axé vers l'exploration et la stratégie. La fenêtre graphique, dont la taille et le degré de détails peuvent être paramétrables, vous montrent en temps réel et en 3D votre déplacement. Oui, on est en face d'un jeu en 3D mappée sur Amiga ! L'écran de jeu principal est assez ergonomique. Outre la représentation visuelle du terrain, une fenêtre de texte, un inventaire et une boussole prennent place sur le tableau de bord du logiciel, ainsi qu'une floppée d'icônes aux idéogrammes variés. La première est la carte d'un terrain, vous indiquant votre position dans le décor et l'emplacement des autres formes de vies aux alentours. Ensuite, Sésame, votre ordinateur de bord, vous donne des précisions sur votre état physiologique (énergie, maladie) et sur l'environnement (temps, date, heure, température). Il vous permet aussi d'effectuer une sauvegarde au moment opportun ou de charger un jeu précédemment sauvé. L'icône Use est la suivante sur la liste, vous donnant bien évidemment la possibilité d'utiliser un objet sur le décor (couteau, torche). L'option Fabriquer sera à même de concevoir un nouvel objet à partir d'autres objets, en les combinant entre eux. Par exemple en assemblant une branche d'arbre et une corde, vous pourrez concevoir un arc. Les combinaisons sont nombreuses et ne se limitent qu'à votre imagination et votre bon sens. L'icône suivante se propose de vous habiller, à condition de posséder un quelconque vêtement (que vous avez pu vous fabriquer vous-même). Les nuits n'étant pas toujours très chaudes, il est conseillé d'en récupérer au plus vite. Les maladies sont assez fréquentes dans *Robinson*, et une option se propose de soigner le moindre de vos maux. On y trouve des médicaments, des bandages ou encore des seringues, destinés à faire face à la moindre situation. Mais afin de ne pas tomber malade, votre principal souci

Nous sommes en présence d'un jeu novateur, très bien réalisé, et à la profondeur exceptionnelle.

L'introduction vous plonge dans l'aventure

Les robinsons de l'exploration

Prenez soin de votre santé pour ne

Ce loup-garou va se faire planter

REQUIEM

sera de vous alimenter correctement (baies comestibles, poissons, gibiers) et de dormir suffisamment (attention à ne pas trop en abuser, certains rêves bizarres pouvant troubler votre repos). Enfin, la dernière action est de loin l'une des plus importantes. Combattre sera souvent votre unique salut, que ce soit vos congénères (et oui, tout le monde peut dérailler dans

pas fuir en épouvantant a aliens

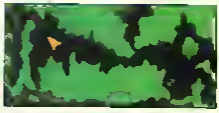
une telle situation) ou encore des animaux ou des monstres peu accueillants. Selon le matériel que vous transportez, vous affonterez plus facilement le danger. Sans arme, seuls vos poings peuvent vous défendre, alors qu'un couteau, un arc ou mieux, un pistolet laser, règleront leur compte à bien des adversaires mal intentionnés.

Voilà pour les différentes actions que vous pouvez réaliser. Ne vous reste plus qu'à vous débrouiller tout seul comme un grand dans cette terrible jungle. Véritable simulateur de survie, *Robinson's requiem* vous plonge totalement dans la peau du héros. Une exploration minutieuse du terrain (le paysage compte plusieurs niveaux en hauteur, alors imaginez un peu la taille) à l'aide des flèches de déplacement, ou en bougeant la tête de haut en bas, vous permettra de récupérer les ustensiles nécessaires à votre progression. Mais seul votre esprit d'initiative et votre jugeotte arriveront à vous sortir de ce mauvais pas. Pour faire du feu, vous devrez récupérer un couteau, découper les branches d'un arbre à l'aide de celui-ci et enfin enflammer le tout à l'aide d'allumettes (machiavélique, non ?). On se plaît à découvrir de nouvelles astuces au fur et à mesure du jeu, et l'aventure devient vite passionnante. La réalisation est assez impressionnante, malgré les teintes un peu ternes du décor. La 3D mappée est de bonne facture, et les quelques objets qui s'y trouvent sont en revanche en 3D bitmap. Le déplacement est raisonnable, pourvu que l'on utilise la plus petite fenêtre sur 1200. Avec une carte accélératrice, c'est le pied. On se déplace alors à vive allure dans le paysage, et l'on peut même augmenter la précision des détails et la taille de la fenêtre. La musique et les sons sont plus soignés que dans *Ishar*, bien qu'étant trop rares à mon goût. Pour une fois, nous sommes en présence d'un jeu novateur, très bien réalisé, et à la profondeur exceptionnelle. Bien sûr, la configuration matérielle est élevée pour jouer dans les meilleures

J'ai rencontré Vendredi !

conditions, mais en comparaison avec le Pc, la machine requise n'atteint pas un prix inabordable. *Robinson's requiem* risque de devenir une référence en la matière, ne passez donc pas à côté.

G.H.



La carte des deplacements

Vous évoluez en toute liberte dans un décor 3D

Votre feu n'éloigne pas les grands fauves.

Tous les AMIGA

Aventure

GRAPHISME	10
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 7
Disponible sur : Pc

91%

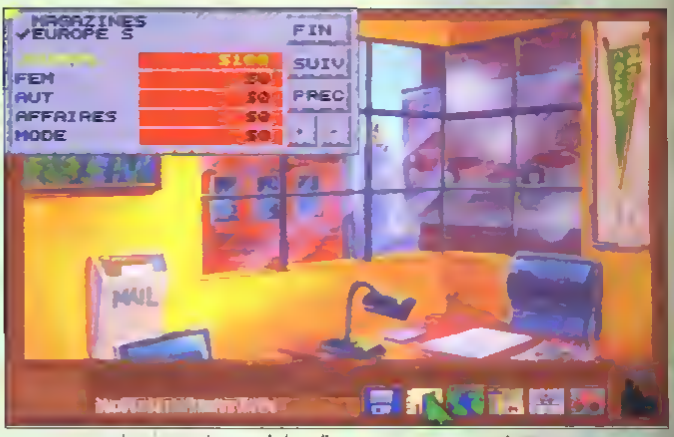
DETROIT

IMPRESSIONS

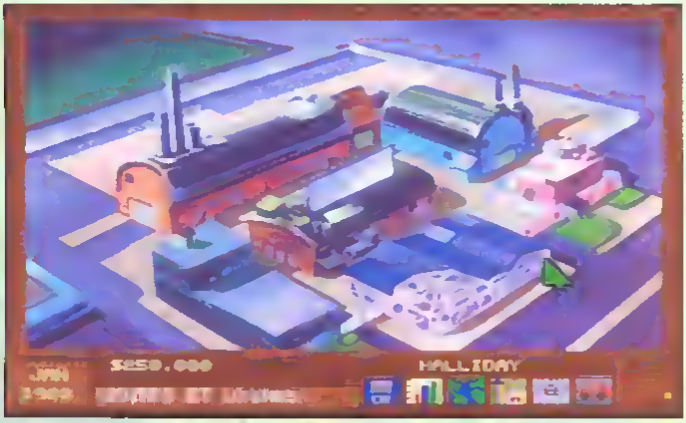
On pensait que tous les thèmes avait été abordés en matière de simulation économique, et bien c'était faux. *Detroit* nous montre une nouvelle facette de cette catégorie de jeu qui s'avère passionnante. Votre but est de faire prospérer votre fabrique d'automobile en un siècle de 1908 à 2008. Cent ans pour faire passer votre petite société familiale au rang de multinationale. Vous commencez votre entreprise avec 60 000 dollars en poche. Seul votre bon sens des affaires sera en mesure de faire fructifier vos gains et produire les meilleures autos.

Les rebondissements sont nombreux et inattendus et donnent du mordant à l'ensemble.

En premier lieu, vous allez devoir choisir votre territoire de prédilection. De lui dépendront de nombreux critères, et notamment la difficulté (il n'est pas aussi facile de développer une usine automobile en Pologne qu'aux Etats-Unis !). Ensuite, la base de votre travail sera vos employés. Ne vous privez pas pour en engager le maximum et les payer grassement (à moins que vous ne préfériez économiser sur la main-d'oeuvre !). Ensuite, définissez la tâche de chacun (ouvrier ou technicien), l'usine où il devra travailler et le type de pièce (moteur, freins...) à concevoir. Mais avant tout, vous devez créer la voiture idéale. Vous déterminez le type de voiture (berline, camionette), sa couleur, ses options et son prix. Il vous est même possible d'en déterminer la forme (des milliers de combinaisons sont accessibles). Une fois la carrosserie établie et les pièces réalisées, un prototype subira les essais nécessaires pour être homologué. Une fois le modèle conçu, il vous suffit de le vendre. Vos revenus seront fonction

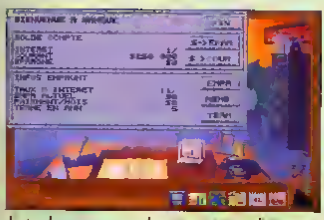


Voici votre bureau, le lieu d'où partiront toutes vos décisions



Allez au turbin... mais quand c'est votre propre usine !

La voiture de la Dreamcast



Votre bureau se modernise suivant l'époque

de l'installation de bureaux de vente. Ne lésinez pas sur leur nombre, ni sur la taille de votre réseau de distribution. Votre service marketing est là pour faire connaître vos voitures au public, communiquant aux médias le fruit de vos recherches ou réalisant une campagne d'affichage de grande envergure. Progressivement, les années passeront et vous pourrez développer votre commerce. En gagnant de plus en plus d'argent, il vous sera possible d'améliorer vos produits, ou d'étendre votre marché aux autres continents. Mais attention, car la concurrence est féroce, et seule une bonne stratégie économique vous placera sur un piédestal. A vous de faire la part des choses entre l'économie et la dépense, mais faites-le vite, pour ne pas risquer d'être dépassé par les événements. *Detroit* fait preuve d'une réalisation assez soignée. Les tons pastels employés donnent une touche de réalisme aux divers écrans. Certes, les graphismes ne sont pas très variés, mais restent de bonne facture, au fur et à mesure du temps. La musique est en revanche assez grossière, Impressions n'étant décidément pas très doué sur ce point. Mais le jeu se montre vite très intéressant, à condition d'aimer la stratégie. Les rebondissements sont nombreux et inattendus et donnent du mordant à l'ensemble. Le jeu permet à quatre joueurs de s'affronter à tour de rôle, l'ordinateur remplissant sans problème cette formalité dans le cas contraire. Un jeu prenant et passionnant qui vous mettra dans la peau de Ford ou de Bugatti sans bouger de votre fauteuil.

G.H.

Le fruit de vos recherches économiques, la Ford 1

Dans l'atelier, vos ingénieurs conçoivent de nouveaux modèles

Ludéco

Les pures et dures : *Wall street et Oil imperium pour vous placer à la tête d'un empire financier gigantesque.*

Les plus abordables : *Sim city, Sim world, Sim ant et bientôt Theme park pour gérer au mieux les ressources d'une population.*

Les plus futuristes : *Millenium 2.2, Supremacy et Deuteros pour exorciser votre soif de conquête.*

Gestion des transports : *Railroad tycoon, Ports of call et A-train vous permettront de bâtir un empire axé sur les transports.*

Des projets internationaux

Tous les AMIGA

Simulation économique

GRAPHISME	12
ANIMATION	08
JOUABILITÉ	12
SON	07
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	09
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	13

Nombre de joueurs : 1 à 4
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 2
Disponible sur : Pc

84%

Traps'n' treasures

KRISALIS

Les flibustiers ne sont plus ce qu'ils étaient. Jeremy Flynn, accompagné de ses neuf hommes d'équipage exerce son métier de pirate avec brio. Voguant au gré de sa fantaisie, il pille, aborde, et coule les navires croisant sa route. Hélas, un beau jour (pour nous), il rencontre le terrible Redbeard (Barbe rouge), qui arraisonne son navire, et lui vole tous ses trésors. Plus triste encore, une tempête fait échouer son trois mâts sur l'île du

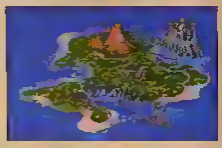
Un pirate subaquatique.

démon, place forte de Barbe rouge. Ce scénario fantaisiste donne lieu à un jeu comme on aimerait en voir plus souvent. Vous tenez le rôle du capitaine Flynn et devrez récupérer un maximum de trésors, sauver vos hommes faits prisonniers par les sbires de Barbe rouge et mettre un terme à sa carrière.

Le repaire du gros troll.

Comme dans tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, vous serez amené à résoudre des énigmes, déjouer bon nombre de pièges et trouver si possible des salles secrètes contenant de nombreux trésors. Pour vous aider dans votre quête, des bonus en tout genre sont parsemés dans les différents niveaux (armes, potions de vitalité, vies supplémentaires, nourriture...). Vous les trouverez généralement dans des coffres, qui recèlent aussi des pièces d'or dont raffolent Jeremy. Dans certains niveaux, un marchand vous aidera pour peu qu'il puisse vous soulager de quelques pièces. Sa boutique contient entre autres de l'énergie, quelques armes et parfois des vies. Pour se défendre Flynn dispose au départ d'une Cutlass, sorte de sabre qui anéantit ses ennemis en quelques coups. Outre le fait que les niveaux soient gigantesques, le jeu est relativement difficile. En effet, l'originalité de *Traps'n'treasures* réside dans le fait qu'il faudra vous battre dans deux milieux distincts. La terre ferme et l'océan (normal pour une île). Dans la plupart des niveaux, Flynn devra plonger au fond de l'eau pour y récupérer des objets indispensables. Par exemple, dans le premier monde, la clef qui permet d'accéder à la suite est tapie au fond de la mer. Ces incursions dans le monde aquatique modifient complètement la direction de votre personnage. Celui-ci est soumis à une forme d'apesanteur et de plus ne peut se défendre contre ses nombreux attaquants. Autre particularité intéressante, les puzzles à résoudre sont pour certains difficiles à réaliser. Si Jeremy veut sauver ses hommes, il devra dans certains cas empiler des caisses afin d'accéder à de hautes plates-formes. Cela devient épique, surtout lorsque lesdites caisses sont au fond de l'eau et protégées par une bande de piranhas excités. Comme vous pouvez le constater, *Traps'n'treasures* est un jeu riche en trouvailles et long à terminer. Pour parfaire le tout, la réalisation est sans faille. Les graphismes sont fins et colorés. Le scrolling est d'une fluidité exemplaire et les effets sonores sont somptueux.

A.C.



Les graphismes font vraiment cartoon, admirez la tête des personnages.

Tous les AMIGA

Pletes-formes

GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	17
SON	18
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 2
Disponible sur : -

88%

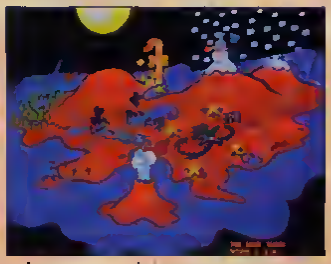
Bump'n'burn

GRANDSLAM

C'est certainement la course de voitures la plus délirante de l'histoire de l'Amiga. Comme dans tout challenge qui se respecte, le but suprême est d'arriver premier au championnat du monde (particulièrement épique en ce qui concerne *Bump'n'burn*). Au départ il vous est proposé de choisir parmi une quinzaine de concurrents représentant les circuits sur lesquels vous devrez rouler. Les participants ont tous des graphismes très cartoonesques (dinosaures pour le monde des volcans, Dracula en ce qui concerne le circuit hanté .). Les sites où auront lieux les épreuves sont sélectionnables dès le départ sur la carte du monde. Celle-ci en compte sept au total, chaque endroit ayant un thème particulier. Parmi eux, un circuit traditionnel, des forêts, une course gourmandise, un circuit hanté, un monde de glaces et j'en passe. Puis vous voilà lancé dans l'aventure. En mode un joueur, l'affichage est en overscan (plein écran). Les pistes sont parsemées d'obstacles et d'embûches que vous devrez contourner sous peine de perdre de la vitesse. Le fun étant privilégié, en aucun cas votre véhicule n'explosera ou s'arrêtera bêtement. Mais la grande particularité vient du fait qu'il vous est possible de récupérer les étoiles qui parsèment le circuit. Ces dernières se transformeront en armes ou en bonus qui vous serviront à stopper vos adversaires. Cet arsenal comprend des mines, des nuages de fumée, des flaques d'huile, des murs d'aciers, etc. Mais attention, en repassant sur les lieux, vous pouvez devenir votre propre victime. Les autres participants ne sont pas stupides et essaieront à tout prix de les éviter. Hormis ces étoiles, il vous est également possible de récupérer des pièces de monnaie disséminées sur le circuit. Une fois la course terminée, ce pécule vous servira à l'amélioration de votre véhicule dans l'atelier du docteur fou (pneu plus puissant, booster, moteur gonflé, méga coups. .). Techniquement le jeu est superbement réalisé et ne souffre d'aucun ralentissement, et ce, même en mode deux joueurs. Car cette option est aussi disponible et dans ce cas, l'écran est "splité" (divisé en deux). Les effets sonores sont de même facture et rehaussent l'ambiance déjà très animée de *Bump'n'bum* (explosions, pluie, neige, dérapages .). Une seule ombre vient assombrir ce tableau. En effet les concepteurs n'ont pas prévu une installation du jeu sur disque dur. Or les accès disquettes sont nombreux (avant les courses), et à moins de posséder un deuxième lecteur, il vous faudra beaucoup de patience.

A.C.

Tout seul ou bien à deux, les circuits offrent de nombreuses surprises !



Les courses se choisissent sur cette carte.

Tous les AMIGA

Course automobile

GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	17
SON	17
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	17
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 5
Disponible sur : -

86%

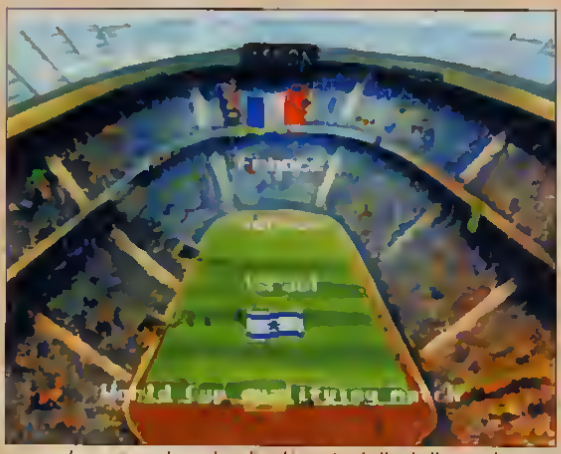
Carton Rouge

ASCON/SILMARILS

A mateurs de manager de foot, ne passez pas votre chemin. Ascon, à qui l'on doit *The patrician* a pensé à vous. Ils viennent en effet de créer le premier manager de coupe du monde sur Amiga. De plus, ils ne se sont pas contentés bêtement de copier ce qui s'était fait dans le genre. Bien au contraire, ils apportent de réelles innovations qui rendent *Carton rouge* très prenant. Jusqu'alors, les programmes de ce type, étaient quelque peu austères. Dans *Carton rouge*, non seulement les graphismes (256 couleurs) qui accompagnent les différentes options sont superbes, mais de plus tout a été fait pour rendre le jeu agréable et convivial (design, ambiance sonore ..). Tout d'abord on vous propose soit de jouer directement la coupe du monde, soit de passer par les phases éliminatoires. Puis vous choisirez le pays que vous désirez représenter, le niveau de difficulté, et un tirage des groupes aura lieu. Dès lors, vous accéderez (en éliminatoires) à votre bureau, lieu d'où partiront toutes les décisions importantes. Le design est somptueux, et les différents éléments du décor représentent les fonctions à votre disposition. Pour exemple, le standard vous permet d'avoir les dernières nouvelles, le calendrier correspondant à vos rendez-vous, etc. C'est également du bureau que vous constituerez votre groupe de joueurs. Etant donné qu'il s'agit d'une coupe

C'est vous qui tirez les coups francs !

du monde, vous avez en charge une équipe nationale. Vous disposez d'un capital de joueurs que vous devrez gérer au mieux, afin d'affronter l'adversaire. Un simple clic sur le livre et vous voilà dans l'écran de sélections et tactiques. A partir là, vous pourrez consulter les fiches de vos joueurs. Toutes les caractéristiques y sont, et le réalisme est poussé à l'extrême. Le nom de ces derniers, accompagné de deux chiffres (attaque et défense) ainsi que de petites icônes vous indiquent les points positifs et négatifs de votre homme. Puis vous choisirez la tactique à adopter. Ceci fait, il vous suffit de cliquer sur le manteau pour terminer votre tour. Dès lors, les jours défilent jusqu'à la date du match. Au préalable, vous pourrez déterminer l'agressivité de vos joueurs, le type de jeu, d'éventuelles primes pour encourager vos hommes, etc. Et c'est là que *Carton rouge* prend toute sa dimension.



Le jeu vous plonge dans l'ambiance football et ballon rond

Vous assistez à la rencontre en direct, et vous pourrez voir les commentateurs se déchaîner. Plus encore, lors d'événements importants, des animations à couper le souffle illustrent le fait (corners, coups francs et j'en passe). Il serait impossible de citer toutes les options disponibles, sous peine de remplir plusieurs pages. Sachez tout de même que le jeu accepte jusqu'à quatre joueurs et que la coupe du monde offre des graphismes différents comparés aux phases éliminatoires.

A.C.

Votre bureau de manager d'équipe

AMIGA 1200

Manager de football

GRAPHISME	18
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
SON	16
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1 à 4
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 5
Disponible sur : Amiga 500/600

89%

Clockwiser

RASPUTIN

Si la réflexion est votre fort, vous allez être servis. *Clockwiser* fait partie des jeux au principe simple, mais qui s'avèrent, à l'utilisation, d'une complexité démoniaque. Rendez-vous compte, l'objectif du soft est de reconstituer une ou un ensemble de figures composées à l'aide de blocs de différentes couleurs. L'aire de jeu est divisée en deux fenêtres. Celle de droite contient le tableau à reproduire. La fenêtre de gauche arbore les blocs situés de l'autre côté, mais dispersés. Le but consiste à sélectionner un minimum de quatre blocs ou plus pour rétablir le tableau de droite. L'interface utilisateur est conviviale car composée d'un ensemble de quatre icônes disposées dans la partie basse de l'écran. La sélection des parties à mouvoir se fait à l'aide de la souris. Un fois ceci effectué, les icônes, sous forme de montres, permettent de faire tourner les blocs vers la gauche ou la droite. Pour corser le tout, des éléments spéciaux sont là pour entamer votre santé mentale : murs de briques pouvant être détruits par des bombes, inverseurs de gravité, téléporteurs et j'en passe. *Clockwiser* dispose de quatre niveaux de difficulté, dont un se nommant "impossible !". De plus un éditeur est offert et vous permet de fabriquer vos propres challenges. Ajoutez à cela graphismes et musiques de qualité et vous aurez une idée de ce qu'est *Clockwiser*.

A.C.

Tous ces blocs me font perdre la boule

Tous les AMIGA

Réflexion

GRAPHISME	15
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
SON	15
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 2
Disponible sur : -

83%

LA PLUS GRANDE LOGITHEQUE DE PARIS

TOUTE LA MICRO : MATÉRIELS & LOGICIELS
TOUS LES JEUX : MICRO & VIDÉO
CALCUL, TÉLÉPHONIE, LIBRAIRIE & PRESSE
TOUS LES SERVICES FNAC

LE MONDE DE L'AMIGA
Des vendeurs spécialisés,
le Rendez-Vous des passionnés,
toutes les nouveautés en français.

LE FORUM INNOVATIONS
Un espace de démonstration, où spécialistes et journalistes vous présentent sur grand écran, du mercredi au samedi, tous les types de produits présents à la Fnac Micro.
Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac

71, bd St-Germain - 75005 Paris
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79
Ouvert du lundi au samedi, de 10h à 20h
Métro : Cluny, RER : St-Michel, Parking : Lagrange

Ishar III

SILMARILS

Nous vous avons déjà présenté *Ishar III* dans le numéro 9 de Dream en englobant les versions 500 et 1200 aussi certains d'entre vous ont peut-être eu du mal à faire la part des choses. La version AGA ayant quelque peu tardé, il était juste de rappeler les qualités de cette dernière. En fait, peu de choses diffèrent de la version 500. En un mot, seuls les graphismes (et quelques bruitages) ont changé. Mais dans quelle proportion ! En effet, la palette de 256 couleurs a considérablement embelli le moindre petit écran pour en faire un chef-d'oeuvre. Non seulement cette version n'a rien à voir avec l'ECS, mais elle relègue les précédents volets à l'ère préhistorique. La finesse était déjà au rendez-vous, mais lorsque s'y ajoute les couleurs, c'est l'apothéose ! Que dire de plus ? La toile de fond style heroic fantasy est toujours la même (bien que certains voyages dans le temps vous dévoileront la cité d'*Ishar* sous un jour nouveau), et le scénario est d'une richesse impressionnante

Une rencontre plutôt costaud

En sachant que les types de lieux disponibles sont nettement plus nombreux que dans les premiers volets, on ne peut que se réjouir d'avance. Les amateurs des deux précédents *Ishar* vont adorer, et les autres risquent fort de se convertir au jeu de rôle, car une nouvelle fois, la réalisation sur Amiga surpasse celle du Pc.
G.H.

AMIGA 1200

Jeu de rôle

GRAPHISME	17
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	13
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 7
Disponible sur : A500, Pc

90%

Body blows AGA

TEAM 17

Le meilleur jeu de baston toutes catégories confondues est de retour. *Body blows* se dote d'une version AGA à la hauteur du 1200. Les améliorations sont multiples. Signalons tout d'abord que ce dernier modèle est enfin installable sur disque dur, évitant aux Amiga de servir de grille-pains. Le mode Tag team a été repris de la version CD-32, procurant

La toupie destructrice !

un véritable challenge (vaincre dix adversaires à la suite, en bénéficiant de l'énergie supplémentaire emmagasinée lors du match précédent). Mais aux modes deux joueurs et tournoi, se sont aussi ajoutés les modes Turbo. Oui, vous avez bien lu. Et croyez-moi, ce n'est pas du baratin. Quand on sélectionne ce mode et que le jeu se met en marche, on croit rêver. Enfin un jeu aussi rapide que *Street fighter turbo*. Les coups pleuvent dans tous les sens, et à une vitesse fulgurante, et ce, sans le moindre ralentissement bien sûr. Et ce n'est pas tout : le jeu permet aussi de passer du mode PAL au mode NTSC (60Hz). Ceci fait, c'est encore pire car non seulement le jeu est en plein écran, mais il tourne à la vitesse de la lumière. Le mode Turbo aurait suffit, mais Team 17 a décidément toujours envie d'aller plus loin. Autre option, le mode Mercy, grâce auquel vous pouvez assister à l'achèvement de l'adversaire (un vrai délice). Et comme si cela ne suffisait pas, de nombreux écrans ont été ajoutés, le mode AGA garantissant une finesse sans égal. Le must de la catégorie, digne réplique du moindre jeu d'arcade.
G.H.

AMIGA 1200

Beat'em up

GRAPHISME	17
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	16
SON	14
DURÉE DE VIE	18

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais
Nombre de disks : 3
Disponible sur : Pc

92%

JESSICO

JEUX AG

3D POOL	99
ALADIN A1200	NC
ALIEN 3	210
APIDYA	99
ARACHNOPHOBIE	129
ARCADE POOL	120
ARMOUR GEDDON 2	150
ASSASSIN SPEC EDIT	119
BANSHEE AG1200	190
BATTLES OF TIME	220
BENLATH A STEEL SKY	279
BENEFACTOR	190
BLACK CRYPT	129
BODY BLOWS	129
BRIAN THE LION AG/AG1200	159
CANNON FODDER	239
CAPTIVE VO	149
CIVILISATION AG1200 VO	289
COMBAT AIR PATROL VO	139
COMBAT CLASSICS 2	219
COM BLOOD AG1200	NC
CURSE OF ENCHANTIA VO	149
CYBERCOM 3	129
DARKMERE	205
D DAY VF	308
DUNE VO	149
ELFMANIA	199
EPIC	149
EYE OF BEHOLDER 2 VO	169
F1 GRAND PRIX	229
FIFA SOCCER	NC
GLOBDULE	129
GUNSHIP 2000	223
HEIMDALL 2	235
HEIMDALL 2 AG1200	231
HOOK VO	139
ISHAR 2 AG1200	229
ISHAR 3	263
IMP MISSION AG/AG1200	305
JIMMY WHITE SNOOKER	149
JURASSIC PARK AG1200	190
KICK OFF 3	228
KICK OFF 3 A1200	263
KING QUEST 2 OU 3 OU 4 NF	149
KING QUEST 6	231
LEIS SUIT LARRY 1 OU 2 OU 3 NF	149
LINKS CHALLENGE VO	169
LORDS OF POWER	292
LURE OF TEM PRESS VO	149
MANCHESTER UNITED	190
MONKEY ISLAND	169
MONKEY ISLAND 2	319
NICK FALDO GOLF	149
OPERATION STEALTH NF	159
OUT RUN	99
PERIHELION	159
PINBALL DREAM+FANTAZY	275
PIRATES NF	149
POLICE QUEST 1 OU 2 NF	149
POPULOUS 2 NF	149
PRIME MOVER	129
QUEST FOR GLORY 1 OU 2	169
QWICK AG/A1200	254
RAILROAD TYCOON VO	169
RISE OF THE ROBOTS A1200	NC
ROBINSON REQUIEM	NC
SETTLERS VF	275
SIERRA SOCCER	174
SILENT SERVICE 2 VO	169
SIM CITY CLASSIC VO	149
SKIDMARKS	199
SPACE QUEST 1 OU 2 VO	149
STUNT CAR RACER	99
SUPREMACY	129
THEME PARK	NC
THUNDER HAWK	119
TORNADO	285
TORNADO A1200 DD	285
TROLLS	129
UFO	NC
UNIVERSE	NC
WING COMMANDER	149
WING COM AG1200	289
WORLD CUP USA 94	190
WORLD CUP YEARS 94 COMP	263

UTILITAIRES AMIGA

DELUXE MUSIC 2 0	785
DISCOSCOPIE PRO	349
EXCELLENCE 3 0	499
HOME MUSIC KIT	499
HOME OFFICE KIT DELUXE	599
KINDWORDS 3 0	439

ACCESSOIRES

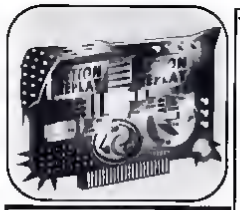
AMIGA

EXT 512K AG 500	229
EXT 512 K + H	289
EXT 1 MO AG 500+	399
EXT 1 MO AG 500	450
EXT 1 MO AG600	429
EXT 1 MO AG 600+H	499
EXT 1,5 MO AG 500	799
LECT INT AG 500	469
LECT INT 600/1200	589
LECTEUR EXTERNE 3,5	549
ALIMENTATION AG	349
KIT OVERDRIVE A600/1200	450
COPIEUR SYNCHRO XPRESS	299
INTERFACE MIDI 3+1	199
INTERFACE MIDI A1200	240
CRAYON OPTIQUE	299
DOUBLEUR BUS MK3	159
SOURIS	155
ADAPTATEUR 4 JOY	95
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ MEGASTAR	225
QJ TOPSTAR	199

DIVERS

DISK 3 5" DF DD	35
DISK 3 5" DF HD	38
ETIQUETTES 3 5" X100	40
BOITIER 50 DISK	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99

JESSICO,
C'EST TOUJOURS :
DES PRODUITS ST, CPC,
MAIS SURTOUT, C'EST UN MAGASIN OU
TOUTE UNE EQUIPE VOUS ATTEND AU
130 BLD DE LA MADELEINE A NICE
(LIGNE # 3 ARRET BLANCHISSERIE)



plus performant, Plus Rapide, plus simple, plus de vies,
De quoi épater votre AG et s'éclater sur tous les jeux

mk3 AG 500/500+A ..499
mk 3 AG 1500/2000..589

UTILITAIRES

AMOS PRO	599
ANIMATION WORKSHOP	449
BUDGET FAMILLE	199
COMPTE CHEQUE	249
COPIEUR XPRESS A500	299
DELUXE MUSIC 2 0	785
DELUXE PAINT IV	695
DIRECTORY OPUS	719
DISCOSCOPIE PRO	349
EXCELLENCE 3 0	499
FUN COLOUR	239
HOME MUSIC KIT	499
HOME OFFICE KIT DELUXE	599
KINDWORDS 3 0	439
MAXIPLAN PLUS 4 0	399
PAINTER 3D	590
PACK DYNAMITE AG1200	400

CD 32

CONSOLE +2 JEUX	1490
JOYPAD PRO CD32	185
SOURIS CD32	155
FILMS FMV	180
CONCERTS FMV	146
ALIEN BREED / QWACK	195
BANSHEE	232
BATTLE TOADS	200
BRIAN THE LION	203
CANNON FODDER	256
CHUCK ROCK 2	219
COMMANDER BLOOD	NC
DANGEROUS STREETS + WING COMMANDER	250
FRONTIER ELITE 2	225
GUNSHIP 2000	215
HEIMDALL 2	271
INFERNO	249
INT SENSIBLE SOCCER	NC
KICK OFF 3	290
LABYRINTH OF TIME	159
UTIL DIVIL	249
MANCHESTER UNITED	220
MICROCOSM	289
PROJECT X / F17	195
RISE OF THE ROBOTS	NC
QUICK	243
SECOND SAMURAI	219
SIMON THE SORCERER	NC
SKIDMARKS	NC
STRIKER	224
UFO	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	220

CD 32 + 4 JEUX
1690 F

imprimante star lc 100 couleur
1490 F
Cable Fourni

EDUCATIFS

GAMME ADI

ENVIRONNEMENT	270 F
APPLICATION	225 F

MATHS, FRANCAIS, ANGLAIS
ALLEMAND, BIOLOGIE, GEOGRAPHIE
ECOLE CE1, CE2, CM1, CM2
COLLEGE 6, 5, 4, 3E

GAMME ADIBOU 4/7 ANS 210 F
JE LIS, JE CALCULE CP
JE LIS, JE CALCULE, GRANDE SECTION
JE DECOUVRE LA MUSIQUE
JE DECOUVRE LA NATURE

BOITE RANGEMENT CD . 49 F
AMIGA 600 _____1200 F
EXT. 4MO A1200+H..1990 F
LOT 2 JOYSTICKS AG.110F
DD INT A600 2.5" 85 Mo..1290F
DISQUE DUR EXT. AG600/1200
Seagate 200 MO+Overdrive 2135 F
Seagate 420 MO+Overdrive 2635 F
COMMUNICATOR .499 F
Reliez votre A1200 à une CD32
Transformer la CD32 en Lecteur CD
et profitez du meilleur des deux.
LOCK ON PACK DUEL .579 F
2 Pistolets + 2 Capteurs Infrarouges
pour 2 fois plus de Sensations

SYNTHE KAWAI 1800 F
100 instruments, 100 rythmes, 64 touches
+ cables + Soft + Interface Midi
(5 modes d accompagnement,
enregistrement midi 5 pistes)
LOCK ON BANDAI 299 F
Pistolet + Capteur Infrarouge

n'oubliez pas les bons plans jessico a la page 17 d'amiga dream. profitez de notre concours minitel sur le 3615 jessico rubrique quizz consultez et commandez 24h/24 par minitel

PRIX NEGOCIABLES SANS PREAVIS DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

☎ 93.97.22.00 · MINITEL 3615 JESSICO — JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES	Qte	PRIX	MONTANT
		S/ TOTAL	
		PORT	
		TOTAL	

PORT
CD 32 JEUX 30 F
MPR MANETTES CONSOLES 60 F
UTILITAIRES ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 80 F
DOM TOM ETRANGER 60 F
ETRANGER FAX MAILA CARTE BANCAIRE

Expédition : Collissimo

❑ Je joins un chèque au mandat lettre 16/10
❑ Je paie à réception au facteur + 35 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

date d'expiration

NOM PRENOM
N° ET RUE
VILLE CODE POSTAL
FAX 93 97 07 00 SIGNATURE OBLIGATOIRE
ordinateur
téléphone

Charlie J. Cool

RASPUTIN

Quand un petit bonhomme est coincé dans un monde étrange et qu'il ne lui reste que peu de chances de survie, qui appelle-t-on à la rescousse ? La réponse est : vous, fidèles lecteurs. Cette fois-ci, le bonhomme en question se nomme Charlie J. Cool et ne demande qu'une chose, sortir de cet univers où il s'est trouvé plongé. Le personnage (et le jeu en général) n'est pas sans rappeler *Nicky boom*. Vous explorez les tableaux (7 mondes comportant chacun 4 tableaux) à la recherche de la sortie. Evidemment, tout n'est pas si simple. Le principal est de trouver la clé qui ouvre la porte de sortie, chose difficile car celle-ci change de partie en partie, vous obligeant à tout fouiller, mais le chemin est long et semé d'embûches. Entre les pièges qui jonchent le parcours, et les monstres qui vous bloquent le passage, vous ne savez plus où donner de la tête. Heureusement, Charlie peut se débarasser d'eux en leur sautant dessus ou en utilisant l'un des nombreux bonus qu'il aura collectés (super saut, bouclier, radar, vitesse). Les salles cachées sont aussi présentes, pour ajouter du piment au jeu. La réalisation est plutôt bonne, sans pour autant être époustouflante. Le personnage bouge bien, mais sa vitesse est sans rapport avec *Kid chaos* ou *Superfrog*. *Charlie J. Cool* est un bon jeu de plates-formes vraiment traditionnel, comme on les aime. Assez coloré et doté d'une bande musicale sobre mais réussie, ce petit jeu est très intéressant, sans cependant être novateur.

G.H.

Pour être aussi cool, il vous faut ses lunettes

Tous les AMIGA

Arcade

GRAPHISME	11
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	13

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 2
Disponible sur : -

81%

Soccer star

BUB SOFTWARE

Arrivant le même mois que son concurrent *On the ball*, *Soccer star* éprouve quelques difficultés à contrecarrer son bien meilleur adversaire. Proposant néanmoins une centaine d'équipes du football international, et permettant à 24 joueurs de s'affronter en même temps, il demeure un cran en-dessous de *On the ball*. Vous assistez bien évidemment à une coupe du monde ou à une ligue au cours desquelles les équipes concourront pour le titre. A tout moment vous pourrez choisir de jouer vous-même l'un des matchs, à moins que vous ne préférez que l'ordinateur se charge de vous indiquer le résultat le plus probable au terme de la rencontre. Douze paramètres caractérisent chaque équipe ainsi que leurs membres (contrôle du ballon, tackle, puissance, moral, poids, taille, etc.), six types de terrains sont disponibles pour augmenter la difficulté (mouillé, gelé, boueux) et le temps fera varier les difficultés de la rencontre. Pour chaque match, ce sera votre rôle d'indiquer quels seront les joueurs qui iront sur le terrain, ceux qui resteront sur les bancs... Avec discernement, vous choisirez chacun en fonction des résultats des précédents matchs, de son moral, ou bien de la valeur générale de l'équipe. La réalisation a été malheureusement laissée de côté. La musique est presque absente du jeu, et les bruitages ne sont que trop rares et d'une affligeante banalité. Les graphismes sont assez simples et les animations font preuve de quelques saccades lors des rencontres. Heureusement, celles-ci ne sont pas très difficiles, et les novices y trouveront leur compte. Un trop banal *Player manager*.

G.H

Manage-moi !

Tous les AMIGA

Player manager

GRAPHISME	08
ANIMATION	05
JOUABILITÉ	14
SON	03
DURÉE DE VIE	10

Nombre de joueurs : 1 à 24
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 1
Disponible sur : -

63%

Maitrisez votre Amiga avec *Comprendre et bien exploiter son Amiga*
Numérisez vos images couleurs avec le *ColorBurst*

someware

Le best-seller des livres consacrés à l'Amiga ! La cinquième édition vous dit TOUT ce qu'il faut savoir sur le Workbench (jusqu'au 3.1), pour TOUT utilisateur, débutant comme confirmé, y compris les passesseurs de 1200 et de 4000. Plus de 600 pages, bourrées d'exemples, de trucs, d'astuces. **270F**

Un exposé complet du Workbench, en français, de la souris à la start-up-sequence ! Le Workbench entièrement détaillé (version 3.0 et 3.1) : icônes, souris, Shell et CLI, Préférences, Multiview, AmigaGuide, mountlist, file systems, datatypes, ARexx, AmigaDOS. Des chapitres pratiques sur les virus, la vidéo, les co-processeurs graphiques. Deux disquettes contenant plus de 35 programmes accompagnent le livre. Une mine d'informations et de conseils pratiques qui intéresseront à la fois le débutant et l'utilisateur avertt

ColorBurst

scanner à main couleurs, 18 bits, résolutions jusqu'à 400 dpi. Compatible avec tous les Amiga, idéal pour les modes AGA et toutes les applications : multimédia, vidéo, PAO.

3990F

4 résolutions de 50 à 400 dpi. Numérisation en noir et blanc, 64 niveaux de gris, ou en couleurs 18 bits (jusqu'à 262144 couleurs, idéal pour les modes AGA). Compatible avec tous les Amiga et tous les Workbench. Connexion sur le port parallèle. Livre avec logiciel de numérisation ColorKit et le logiciel de reconnaissance de texte Migraph OCR. *Documentation en anglais, version française en cours*

Disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware. Frais de port : livre 30F, ColorBurst 50F. ***Livraison en 48 heures !***

Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Téléphone : 27 59 60 00 • Fax : 27 59 52 06

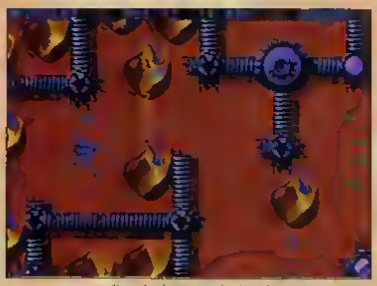
PREMIER MAIL ORDER

		FM
Cadillacs & Dinosaurs		29
Cannon Fodder		328 VF
Carrier Command		189 VF
Castles	A500/CD32	189
Chaos	A1200	189
Chaos Engine	A500/CD32	189
Chaos Engine 2	A500/CD32	189
Chuck Rock 2	A1200	199
Civilisation	CD32	199
Clockwiser	A1200/CD32	199
Cool Spot		199
Cool World		199
Crime Wave		199
Crystal Dragon		199
Cyberpunks		199
Cyberwar		199
Dark Seed		199
Dark Seed 2		199
Dark Sun		199
Dark Sun 2		199
Dark Sun Shattered Lands		199
Dennis		199
Desert Strike		199
Desert Strike Return to the Gulf		199
Dune		199
Dune 2		199
Dune 2 Battle for Arrakis		199
Dune 2 Battle for Arrakis		199
Dune 2 Battle for Arrakis

Tubular worlds

DOGLEWARE

La destruction va bientôt s'abattre sur nos pauvres têtes. Pilote émérite que vous êtes, vous allez affronter le mal dans une autre dimension. Dans ce shoot'em up à scrolling horizontal, votre mission, des plus classiques, est d'abattre une horde d'aliens et autres méchancetés au travers de plus de cinq niveaux. On pourrait croire qu'il s'agit là d'un jeu de tir supplémentaire, mais ne vous y trompez pas. Son principal atout : une jouabilité exemplaire, qui apporte au joueur énormément de plaisir. Tout d'abord, vous n'aurez pas à vous préoccuper des décors. A l'instar de *Project-X*, vous pouvez rentrer en contact avec ces derniers sans pour autant retourner en poussière. Il vous faudra cependant veiller à ce que votre vaisseau ne reste pas bloqué dans une impasse, ce qui provoquerait sa destruction. Le système d'armes est également très convivial, comme par exemple détruire certains décors où des ennemis laissent apparaître des bonus (vitesse, missiles, plasma...) qu'il vous suffit de récolter. Votre tir, à sa puissance maximale, peut balayer tout l'écran ! Les mondes se décomposent en trois niveaux avec au bout le boss. Ces derniers, très impressionnants, peuvent faire plusieurs écrans de large et subir des métamorphoses. Côté technique, le scrolling est fluide et les décors sont, soulignons-le, beaux et animés ! De plus, l'option deux joueurs est disponible ce qui n'est pas négligeable. A.C.



Patibulaire, tubular !

Tous les AMIGA

Shoot'em up

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
SON	16
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais
Nombre de disks : 2
Bientôt sur : Amiga 1200

79%

Kid pool

BLACK LEGEND

Kid pool est une simulation de billard classique américain 15 boules, destinée surtout aux plus jeunes. Le maître mot de ce jeu est la convivialité, tant les opérations de contrôle ont été simplifiées. En premier lieu, il est possible de jouer seul ou contre l'ordinateur. Dans le deuxième cas vous pourrez affronter six personnages correspondant à des niveaux de difficulté plus ou moins élevés. Ils portent tous des noms parodiés tels que Samantha Sox, Helmut Kool ou bien Milk Jagger. En mode facile, le tir sera assisté par l'ordinateur. Ce dernier calculera pour vous le parcours de la blanche et tracera une ligne correspondant à sa trajectoire (cette méthode est excellente pour les plus jeunes). La table de billard est vue de haut, et est graphiquement bien représentée. L'interface, est très conviviale. Quatre icônes sont à votre disposition. Celle de gauche sert à régler la puissance de tir. Les deux flèches orientent la queue afin de "placer votre coup". L'icône de droite permet quant à elle, de taper la blanche ou plus simplement de tirer. Le calcul des rebonds est parfois douteux mais dans l'ensemble la réalisation est correcte. On regrettera cependant l'absence de bruitages et d'autres types de jeux de billard comme dans le célèbre *Arcade pool*. A.C.

Les courses se choisissent sur cette carte

Tous les AMIGA

Simulation de billard

GRAPHISME	10
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	12
SON	14
DURÉE DE VIE	10

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 1
Disponible sur : -

67%

PROMO !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entierement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive 210 Mo	1 890 F
Overdrive 250 Mo	1 990 F
Overdrive 340 Mo	2 190 F
Overdrive 420 Mo	2 490 F

Disques durs livrés formatés et installés avec 10 Mo de DP de la collection AmigaBox de Stéfer Production !

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 a 18h00
Vente par correspondance uniquement

ATURBO 1228

"3 fois mieux qu'un A1200"

Carte accélératrice A1200 avec un processeur Motorola 68020 **cadencé à 28 Mhz + horloge sauvegardee** temps réel + support PLCC pour coprocesseur arithmetique 68881/2 de 14 à 40 Mhz + extension mémoire par barette SIMM 32 bits jusqu'à **8 Mo de FAST RAM 32 bits**

ATurbo 1228 à partir de	990 F
ATurbo 1228 4 Mo	1 990 F
Option coprocesseur	nous consulter

Logiciels

Blitz Basic 2	750 F
Brilliance v2 0F	850 F
Art Department Pro v2 5	1600 F
Image F/X	1600 F
Scala MM300	2900 F
Scala MM211	1400 F
Scala VT100	350 F
Digital Sound Studio 3 0	600 F
Compilateur Dice Pro	1200 F
Mise à jour logiciel TURBOprint	nous consulter
Mise a jour logiciel Overdrive CD	150 F

AMIGA 4000

SCAN DOUBLER permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz même le "Bool Menu" et les jeux sur un moniteur VGA standard (fréquence horizontale de 30 Khz minimum), compatible Picasso II **PROMO** 1 490 F

SIMM 4 Mo 32 bits ..... 1 190 F

Disques durs IDE 3,5"

Western Digital 270 Mo NOUVEAU	1 690 F
Western Digital 340 Mo	1 890 F
Western Digital 420 Mo	1 990 F
Western Digital 520 Mo	2 590 F

AMIGA 1200

Moniteur Couleur 14" Microvitec compatible avec tous les modes AGA des AMIGA 1200/4000 ..... 2 900 F
Lecteur de disquettes interne 880 Ko A500 ..... 490 F
Lecteur de disquettes externe 880 Ko tout AMIGA ..... 490 F
Câble parallel pour AMIGA ..... 90 F
Nappe de disque dur IDE 2 5" >2.5" ..... 90 F
Nappe de disque dur IDE 2 5" > 3 5" ..... 120 F
Souris AMIGA la véritable souris Commodore ..... 110 F
Kit manuelle A1200 + disquettes Workbench 3 00 ..... 220 F
Comprendre et bien exploiter son AMIGA ..... 250 F

NOUVEAU !

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA

avec

Emulation complète de la CD32
Logiciels pour CD Audio et CD Photo

L'Overdrive CD permet enfin à l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense ludothèque existante sur ce support la plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32, les collections de programmes du domaine public d'images de polices de caractères et de dessins pour la PAO L'Overdrive CD lit également les CD ROM PC Macintosh les CD Audio et les CD Photo Livré avec son environnement logiciel un CD de **Domaine Public Almathera et MICROCOSM** ..... 2 490 F

Overdrive-CD Combo version double contrôleur de disque dur Overdrive + lecteur du CD-ROM ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD ROM sur le port PCMCIA de votre AMIGA Existe en plusieurs capacités nous consulter

PROMO !

Digitaliseurs ROMBO

Vidi (12) le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide Digitalise au choix à partir d'un signal PAL ou YC Permet de digitaliser des animations noir et blanc en temps réel et de retravailler les images digitalisées Compatible AGA Multi tâches convient pour tout modèle d'AMIGA

PROMO Vidi (12) ..... 690 F

Vidi (12) & (24) RT digitaliseur 12 ou 24 bits Temps Réel jusqu'à 720x576 pixels en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL SECAM NTSC ou YC Manuel en français Compatible tout AMIGA

PROMO Vidi (12) RT ..... 1 190 F

PROMO Vidi (24) RT ..... 1 990 F

Megamix Master digitalisez vos musiques préférées et créez des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité diabolique Compatible tout AMIGA 350 F

DISPO !

SWITCH-ITT 1200

SWITCH-ITT sélecteur de ROM électronique 1.3/3.1 pour AMIGA1200 Passe du Kickstart 3 0 d'origine au 1 3 pour permettre à tous vos anciens jeux de fonctionner sur votre AMIGA 1200 Livré avec ROM 1.3 ..... 490 F

SWITCH-ITT 500/2000

de Global Upgrades sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000 Passe du Kickstart 1.2/1 3 au 2 0 en relocalisant au clavier avec beep sonore et manuel en français **Switch-ITT (sans ROM)** ..... 200 F
ROM 1.3 ..... 170 F **ROM 2.04** ..... 250 F

Composants

Super Buster A4000 version 11	350 F
Gary 5719 CIA 8520	150 F
Paula 4364	260 F
Denise 8362	250 F
Action Replay Amiga Analyser II agnostic compact de votre AMIGA	490 F

NOUVEAU !

CD-ROM

Gold Fish (Fish 1 à 1000)	240 F
Now Games Vol 1 2 et 3	190 F
Almathera CD DEMO Vol 1 et 2	190 F
Almathera CDPD Vol 1, 2, 3 et 4	190 F
Multimedia Tool Kit	190 F
Aminet Amiga	140 F
Mise à jour Aminet Amiga	nous consulter
CD Exchange vol 1	190 F
Imagine CD pour tout les fans d'imagine et de 3D sur PC et sur AMIGA plus de 500 objets, textures attributs etc	390 F
Grafik CD 1 & 2, CD 100% graphisme	140 F
Lock N Load jeux DP pour CD32	190 F
Insight Dinosaurs	390 F
Euroscene 1 des milliers de démos	140 F
Almathera Video Creator, le MUST du Multimédia sur support CD pour AMIGA	390 F
Giga PD V2 2	390 F
Sexual Fantasies (interdit 18 ans)	290 F
Mod Sex File (interdit +18 ans)	290 F

TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

Le gestionnaire d'imprimante indispensable !

Impression jusqu'en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris Elimine les effets de bandes sur les imprimantes matricielles et jet d'encre Correction Gamma des couleurs Support des cartes graphiques Picasso Spectrum, etc , des cartes multi I/O Impression standard, copie d'écran ou directement à partir d'un fichier AMIGA ou PC Impression automatique de posters Multi tâches entièrement transparent pour l'utilisateur Support de nouvelles imprimantes Canon BJC 600 Epson Stylus HP DeskJet 500 1200C HP LaserJet IV
TURBOprint Professional 3 0 ..... TEL

PROMO !

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support co-processeur et 4 Mo de RAM ..... 1 590 F
2 Mo interne pour A500, ext à 4 Mo ..... 690 F
SIMM 32 bits 16 à 4 Mo de RAM pour cartes RAM A préalablement ..... 1190 F
Barrette de barette de 1 et 2 Mo pour l'achat de barrettes de 4 Mo ..... TEL

Prix TTC au 15 septembre 1994. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage selon du reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des colis de plus de 2 Kg : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
TELEPHONE DOMICILE _____ DATE _____ SIGNATURE _____ AD 094
TELEPHONE BUREAU _____

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	Frais de port	
	TOTAL	

☐ Règlement à la commande par chèque
☐ Règlement en contre-remboursement

Les jeux sans astuces c'est comme un [illegible] ... [illegible] c'est [illegible] ... [illegible] ?

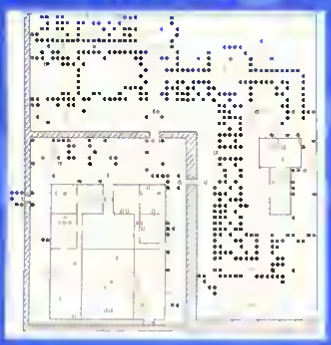
Legacy of Kain

Grotte

Voici la première partie de la solution de Legacy of Kain, avec le plan qui vous permettant de passer l'excel-

lentes noix mandes. Attention ! Ces pièges ne sont pas forcément dangereux, vous pouvez seulement découvrir d'autres trésors cachés, mais des pièges sournois n'attendant qu'un faux pas pour se déclencher. Libre à vous, [illegible] aventurier, d'explorer un parchemin les [illegible] que je n'ai su trouver. Si vous vous [illegible] un objet important ou un trésor, [illegible] plus grands vous pouvez [illegible] pour atteindre un parchemin à [illegible] journal créé. N.B. [illegible] se trouvent sur [illegible] de la cathédrale à [illegible] échelle pour [illegible] aventuriers qui [illegible].

Légende : T - trésor, A - piège, G - ennemis, F - [illegible], [illegible] - porte secrète, trachurie, [illegible], [illegible] de la [illegible] essence. Le meilleur [illegible] Savensk et l'enchanteur. Obtenir la



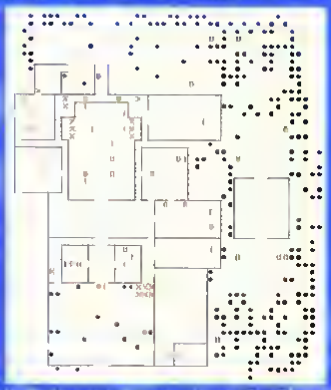
mystique, Grimesark le chevalier-dragon le barbare. Vous devez commencer cet ordre de jeu [illegible] Vous le [illegible], vous [illegible] les [illegible] pour un tour ne [illegible] ni actif que pour les ennemis

qui [illegible] pas encore joué. Par [illegible] les déplacements dans le jeu [illegible] passage des "[illegible]" avant les "[illegible]" [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] entre un personnage faible et un [illegible] puissant.

1) Entrez dans les catacombes mystérieuses de Kaisal le vampire.

Légende : T - coupole, A - [illegible] de [illegible], B - parchemin [illegible], C - [illegible] de force, D - anneau des morts-vivants, E - parchemin [illegible].

- Allez [illegible] Kaisal le vampire en F. Il aura un éclair ou une boule de feu. Il disparaît. Vous le retrouvez en G. Il a toujours l'énergie [illegible] les [illegible] internes. Vous [illegible] les ennemis. Vous [illegible] ensuite [illegible]

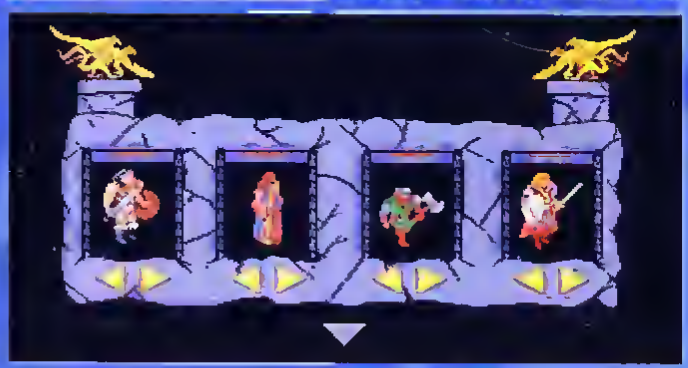


le [illegible] en [illegible] la clé en [illegible] [illegible] quitter ce lieu maudit.

2) Vous partez en direction de la forêt, vous allez trouver un village typique à [illegible]. Si vous voulez faire vite, allez en T récupérer le parchemin.

3) Les [illegible] se sont [illegible] pour leur [illegible] [illegible] [illegible] la carte, aller en T combattre le roi des [illegible]. A partir [illegible], vous pouvez [illegible] sur les [illegible] [illegible] en 2 vous [illegible] un anneau de vision. En 3 [illegible] [illegible] recherché.

4) Ici vous pouvez ramasser un peu [illegible], et un [illegible] de mouvement. 2 [illegible] pour Grimesark. Vous allez en 4 combattre ce monstre et lui

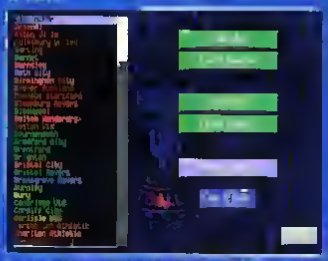


prendre le bâton téléporteur. Bon courage !

Disposable hero CD-32
Gremlin

Choisissez le mode arcade, coupez les bruitages. Puis allez au tableau des high scores. À l'aide du joystick, suivez la séquence suivante : bleu, rouge, vert, rouge, FF, AW, jaune, gauche, droite, enfin le bouton de jeu. Remettez le mode jeu, vous obtiendrez un menu supplémentaire de configuration.

Manchester united : premier league champions
Krisalis



Lorsque vous avez un penalty, poussez le joystick vers le haut, puis gardez le bouton de tir enfoncé. Vous pourrez ainsi vous servir du tout de votre maillon pour le plus.

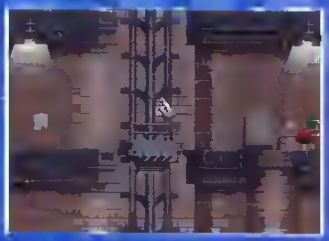
Frontier : elite II
Gremlin

Quand les militaires vous demandent de détruire une cible, volez vers la planète, repérez la cible de l'un l'impact. Vous devez ensuite voler vers la planète qui est au-dessus de la cible avec un réglage temporel de trois flèches. Dès que la distance de la cible est inférieure à 4 000 km, tirez un missile pour détruire la cible. C'est un bon moyen de récolter des capitaux et des galons.

Premiere
Core design

Dans l'écran de présentation (où il est dit "press one of the cameras") tapez SPARKLUGS. Vous obtiendrez alors un écran de configuration. De plus, en tapant sur la touche "P", vous changerez de niveau.

Impossible mission 2025
Microprose



Voici la liste des codes avec l'accord Tasha :

1 : CLONWXFF	2 : CHOJFXSI
3 : CTOHKOL	4 : CKOGOWIL
5 : [illegible]	6 : [illegible]
7 : [illegible]	8 : [illegible]
9 : [illegible]	10 : [illegible]
11 : [illegible]	12 : [illegible]
13 : [illegible]	14 : [illegible]

Dans le stage n°1 de la section pilote des ultimateurs, cherchez les pièces puis utilisez l'ordinateur. Si le dernier vous y avoir le perquisitionner en tirant, pour le détruire, le stage final vous devez utiliser le [illegible] suivante.

Mr Nutz
Ocean

Dans le niveau 1, quand vous allez du premier téléporteur qui fonctionne, continuez vers la droite jusqu'à la première échelle. Si vous prenez cette échelle, prenez le drapeau bleu. Vous gagnerez ainsi plein de gommes, [illegible] et [illegible]. Vous pouvez y retourner jusqu'à [illegible] fois.

Fire & Ice
Gremlin

Vous pouvez changer de menu en poussant le bouton gauche de la souris.

Assassin special edition
Team 17

Commencez le jeu puis mettez-vous en pause. Tapez ANOTHERCHEAT. Mettez-vous vers l'écran de [illegible] pour changer une [illegible] [illegible] vous [illegible]. Vous [illegible] les [illegible] [illegible] vous [illegible].

Nicky boom
Microsoft

Pour pouvoir accéder aux divers niveaux de codes, il vous suffit de taper les codes suivants :
2) [illegible]
3) [illegible]
5) [illegible]
7) [illegible]

Mean arenas
Ac

En mode un joueur, pour accéder au niveau 1 avec armes et vies, pour qu'vous finissiez, vous devez taper [illegible]. Vous pouvez également entrer CHEAT comme code. Alors n'utilisez pas le vaisseau, mais vous devez collecter tout ce qui est en vous. Attention, il vous faut ramasser les gemmes avant les [illegible]. Les gemmes vont disparaître [illegible] des [illegible].

Fabien Tognoli

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces : Overgame, Astuces, 27, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris.

Music Dream
par Rod

On va éviter les questions telles que : le rock est-il mort ? ou encore, les Rolling stones ont-ils raison de continuer ? Ce qui compte c'est la qualité et la diversité, de ce côté pas de problème. On en a encore la preuve ce mois-ci avec certaines nouveautés qui méritent vraiment le détour. Un détour d'une page à dater de ce numéro. Bonne écoute.

Jeff Buckley
Grace
Columbia/Sony music

Un peu désaxé mais plein de talent, ce jeune chanteur-compositeur et néanmoins formidable guitariste, nous arrive telle une nouvelle étoile dans notre galaxie, attention, tous à vos télescopes ! Il nous emmène, avec un style tout à fait original, soit seul avec sa guitare, soit accompagné par ses musiciens. Mais le plus impressionnant reste sa voix et quelle voix, toute en légèreté et émotion, un peu à la Robert Plant période Led-zeppelin, il faut écouter sa reprise d'*Hallelujha* de Leonard Cohen. Un premier album magnifique, sensible et violent, caressant mais rebelle, un plaisir qu'il ne faut pas se refuser.

CONCERTS

- **Jeff Buckley** le 22/09 Paris (Erotica)
- **Bruce Dickinson** le 06/10 Paris (l'Elysée Montmartre) première partie : Skin
- **Gent** du 11 au 15/10 Paris (la Cigale)
- **Maurane** du 29 au 3/11 Bruxelles, 8/11 Rouen, 9/11 Lille, 15/11 Lyon, 16/11 Lausanne, 17/11 Sisteron, 19/11 Marseille, 20/11 Agen, 22/11 Bordeaux, 23/11 Nantes, du 6 au 10/12 Paris
- **Oasis** le 5/11 Paris (la Cigale) concert avec Echobelly

Des réactions sur la sélection du MusicDream ? Écrivez à Rod, MusicDream, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

Huey Lewis & The news
The heart of rock & roll
Chrysalis/EMI

Qui de vous ne connaît pas Huey Lewis ? Ce cow-boy aux santiags a l'habitude de nous concocter les perles les plus rock de la FM, exemple parmi tant d'autres, la BO de *Retour vers le futur*. Le revoilà avec une compilation où sont regroupés 17 hits relevés à la sauce rock'n'roll.

Bruce Dickinson
Balls to picasso
EMI

Inutile de vous le cacher plus longtemps, vous l'aviez sûrement reconnu, Bruce est l'ex-chanteur d'Iron maiden. A peine échappé de son ancien groupe qu'il part en croisade avec un album sous le bras. Ambiance heavy et belle performance vocale, son approche très personnelle montre une certaine envie de se démarquer des sentiers battus, le pari est gagné.

Speed
Arista/BMG

Le film allait à 100 à l'heure (enfin pas en dessous de 55 Km/heure), la BO a la même allure, les morceaux de rock péchus se succèdent à un rythme effréné avec des interprètes comme Billy Idol, Gin Blossoms ou encore Pat Benatar.

Oasis
Definitely maybe
Creation/Squatt

Voici la nouvelle coqueluche de la presse anglaise. On y est habitués, ils s'extasient couramment sur des étoiles filantes qui ont parfois du mal à passer le cap du deuxième album. Mais là franchement je ne le souhaite pas, car ces cinq agités de Manchester méritent le détour et ont tous les atouts pour durer encore longtemps. Entrés en force avec leur premier single *Supersonic*, les frères Gallager et leurs trois compères poursuivent avec un un album plein de petits chefs-d'oeuvre aux influences Stonienne, comme ils le disent eux-mêmes *"Assurément, ce sera le meilleur album de 1994. Il n'y a pas l'ombre d'un doute !"*.

Grand lee buffalo
Mighty joe moon
Slash/Barclay

En dehors des courants et des modes, GLB fait partie de ces groupes intemporels. Interprétation rock folk remarquable et poésie à fleur de notes, leur musique est comme un tableau où lon découvre à chaque coup d'oeil un nouveau détail.

Maurane
Une fille très scène
Polydor

Maurane se dévoile sur une scène qu'elle maîtrise parfaitement et nous livre un double album live qui swing entre jazz et bossa. Elle ne manque pas non plus d'humour, et s'en donne à coeur joie dans un duo avec Muriel Robin. Un bon moment qui donne envie d'aller la retrouver en concert.

Bédé Dream
par Yann Serra

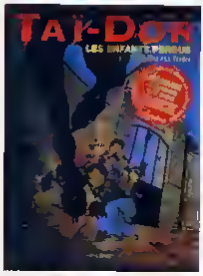
Nouveaux desseins pour le coin des bédé-Dreamers : en plus du banc d'essai habituel des meilleurs albums du mois, nous vous proposerons dorénavant un tour d'horizon de l'actualité mensuelle de la bande dessinée.

• L'événement de cette rentrée est sans nul doute l'apparition de *Spirou* sur notre première chaîne nationale. Deux séries de vingt-six épisodes sont diffusées de façon hebdomadaire et ce depuis le 9 septembre dernier. La plupart des scénarios sont originaux et les autres reprennent quelques histoires de *Tome et Janry*. Les personnages périphériques sont quelques peu modifiés ou ont plus d'importance. Tel est le cas pour Cyanure (*Qui arrêtera Cyanure*) et un vilain faussaire (*La jeunesse de Spirou*), deux personnages ponctuels qui n'apparaissent que l'espace de quelques planches dans deux albums mais réutilisés à outrance dans le dessin animé. Les décors sont dignes des albums de Franquin, à l'époque où ils étaient réalisés par Will, mais le graphisme léger des personnages est vraiment décevant. Le tout reste orienté "jeune" et risque de décevoir les fanatiques de *QRN sur Bretzelburg*.

• La bande dessinée en général et les éditions Dargaud en particulier ont pu souffler un grand coup pendant ces dernières vacances. En effet, Uderzo (le papa d'*Astérix*) a traîné en justice les éditions susdites pour ne pas lui avoir reversé les droits de certaines traductions de ses albums. Sa demande : récupérer toute la série *Astérix* pour sa propre maison d'édition. Le verdict rendu, *Astérix* reste chez Dargaud. Si cela n'avait pas été le cas, une des plus grandes maisons d'édition aurait coulé après avoir été amputée de sa grosse racine lucrative.

VENT D'OUEST

Les enfants perdus
(Tai-Dor T6)
par Serrano, Rodolphe et Letendre



Le meilleur album du mois est l'histoire d'un petit garçon qui vit dans un monde féérique et qui se retrouve sur Terre. La mascotte rappelle la petite bestiole bleue collée aux basques de Pelisse dans *La quête de l'oiseau du temps*, petit clin d'oeil à cette autre série de Letendre. L'histoire est bien rythmée et le dessin joli. Vent d'Ouest propose un coffret reprenant les trois premiers tomes à l'occasion de la sortie de ce dernier chapitre.

DUPUIS

H
(Largo Winch T5)
par Francq et Van Hamme

Depuis *XIII*, cette série devient de plus en plus mythique. Toujours dans la fiction, on sort vaguement du complot politique pour pénétrer dans la "business fiction". C'est G-E-N-I-A-L !!! On se pose des questions, le héros trempe-t-il réellement dans la drogue, les affreux sont-ils réellement affreux...? Du suspens, des jolies filles et un scénario en béton, malheureusement c'est à suivre. Mais bon, une fois de temps en temps...

GLÉNAT

Tanatha
(acte III)
par Cothias et Hé

Quelle pêche ce Cothias ! Voilà son troisième album de l'année ! L'action se passe ici dans notre monde futuriste ruiné par un certain virus transmis par voie sexuelle. "Heureusement", la Nouvelle Religion est là pour mettre un peu d'ordre : interdiction des relations sexuelles et internement dans les camps des individus suspects. Un homme, Dé, se relève et s'oppose au système. A ne surtout pas laisser passer.

Docteur, j'ai le cafard...
(Perpette III)
par Arkas

Une petite BD d'importation à signaler car elle est vraiment drôle. Un recueil plein de petits gags rapides et bizarrement efficaces. Le personnage principal est une espèce de Bobo version grecque, mais en plus débile. Pour une fois qu'on vous recommande un album autre que franco-belgo-japonais, ne ratez pas l'occasion !

Captain'book
Carole de Landsheer

Petite tambouille de la rentrée : je vous propose du petit, du court et du pas cher. Une collection de petit format facilement transportable et pédagogique.

Ellis Island, la terre promise.

"D'où venez-vous ? Où allez-vous, êtes-vous prisonnier, polygame ou prostituée ?". Dans le hall d'enregistrement d'Ellis Island les questions fusent, implacables et sans détour. Les agents fédéraux du bureau d'immigration filtrent scrupuleusement les nouveaux arrivés qui seront préalablement passés entre les mains de médecins prêts à détecter la moindre anomalie.

Franchir le seuil de l'Amérique n'est pas une partie de plaisir. Des lois successives interdiront en effet l'entrée des prostituées, des criminels, des handicapés mentaux, des indigents, des polygames, des épileptiques et des anarchistes. Ellis Island, petite île au large de Manhattan faisant face à la statue de la liberté, reçoit depuis son ouverture en 1885 les immigrants et devient le centre d'immigration de la côte Est. Ellis Island se transforme en véritable mythe, à la hauteur du mythe américain décrit dans *"L'odyssée des émigrants, et ils peuplèrent l'Amérique"*, de Nancy Green aux éditions Découvertes Gallimard. La collection Découvertes se présente sous un format poche, mêle le texte et l'image dans un juste équilibre et traite d'un nombre étendu de sujets (littérature, arts, sciences, histoire, archéologie, musique...). Le parti-pris de la collection est de nous permettre d'avoir une connaissance rapide et précise sur chacun des sujets envisagés.

Ciné Dream
par Mister B

MIKE NICHOLS

Wolf

Américain, (2h15) avec Jack Nicholson, Michelle Pfeiffer, James Spader

L'homme est un loup pour l'homme, c'est bien connu ! C'est ce que démontre ce conte moderne sur la société contemporaine. Will, un éditeur new-yorkais, se fait mordre par un loup qu'il a renversé en voiture. Dès le lendemain, il renifle une odeur à des kilomètres de distance et entend les conversations à travers les murs ! Tous ses sens décuplent. De longs poils poussent sur sa morsure. Will doit se rendre à l'évidence : il devient un loup ! Un malheur n'arrivant jamais seul, il découvre que sa femme le trompe avec Stewart, un jeune arriviste qui convoite sa place. Heureusement, la séduisante Laura (Michelle Pfeiffer), vole à son secours...

Sourire carnassier, l'air hagard et rusé à la fois, Nicholson se régale à basculer dans le monde animal. Mais Michelle Pfeiffer, la féline Catwoman du dernier *Batman*, est le plus radieux des êtres humains. James Spader, lui, dégage toute la veulerie exigée par son rôle de salaud intégral. Au final : un étonnant duel de bêtes fauves enragées, qui renouvelle subtilement le genre fantastique ! Un régal.

Quand Nicholson sort de sa tanière

ROBERT ZEMECKIS

Forrest Gump

Américain, (2h20) avec Tom Hanks, Gary Sinise, Robin Wright et Sally Field

Affecté d'un quotient intellectuel inférieur à la moyenne, *Forrest Gump* traverse avec la même sérénité trente ans de la vie de l'Amérique... Imbattable à la course à pieds, héros du Vietnam, champion du monde de ping-pong, il devient un des patrons les plus dynamiques des Etats-Unis. Après une existence mouvementée : il connaît la guerre, la beat generation et la génération sida, il se retrouve papa d'un petit garçon... au Q.I. normal. *Forrest Gump*, le héros ingénu, incarne en fait le désir d'innocence de l'Amérique. Rien d'étonnant si ce film fait actuellement un malheur aux USA. Habitués aux défis les plus fous en matière de trucages, Robert Zemeckis (les trois *Retour vers le futur*, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* ?) réussit à nous étonner encore. Même s'ils sont discrets, les effets spéciaux de Forrest Gump (incrustation, morphing, composing) feront date ! (voir page ci-contre)

Avec des partenaires inattendus : John Lennon, Kennedy, Nixon, Johnson, Tom Hanks est aussi émouvant que drôle.

Tom Hanks est Forrest Gump

OLIVER STONE

Tueurs nés

Américain, (2h00) avec Woody Harrelson, Juliette Lewis, Robert Downey Jr., Tommy Lee Jones

Mickey et Mallory : c'est le nom des deux plus dangereux "serial-killers" de l'Amérique. Ils ont vingt ans à peine et, en l'espace de quelques semaines, ils abattent cinquante deux personnes. Pour rien, pour le plaisir. Les voici les deux plus grands héros de leur génération ! Arrêtés, ils réussissent à provoquer dans leur prison une gigantesque rébellion, durant laquelle ils s'évadent. Dans le genre angoisse et violence, *Tueurs nés* surpasse à la fois *Sailor et Lula*, *Le silence des agneaux* et *Killing Zoe* ! Oliver Stone prétend avoir imaginé ce scénario pour nous inciter à réfléchir sur la violence aux Etats-Unis ! Pourquoi alors réaliser un film qui ressemble à un clip gigantesque ? On nage en pleine hystérie et à la fin, on peut se demander si, à force de complaisance, le cinéaste ne sombre pas lui même dans ce qu'il prétendait dénoncer !

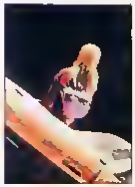
EGALEMENT À L'AFFICHE

● **Léon**
Luc Besson
Français, (1h45)
avec Jean Reno, Gary Oldman

Aucune projection du nouveau Besson n'ayant eu lieu pour la presse, il est impossible de donner le moindre avis critique. Mais les quelques photos parues, Jean Reno en tueur, dans les rues de New York avec Gary Oldman, prouvent que l'auteur retrouve le ton de Nikita plutôt que le romantisme du Grand bleu. A vous de juger.

● **Le fleuve aux grandes eaux**
Frédéric Back
Québécois (25 mn)

Ne manquez pas ce superbe dessin animé de 25 minutes, réalisé par l'auteur de L'homme qui plantait des arbres. Frédéric Back célèbre le Saint Laurent avec des crayonnés magnifiques, et c'est comme si l'écran devenait soudain une superbe toile impressionniste en mouvement. Grand prix du Festival d'Annecy 1993.



Le couple infernal

Qui veut la peau de Forrest Gump ?

MISTER B.

Forrest Gump, le dernier film de Robert Zemeckis, fait un tabac aux Etats-Unis, et déboule sur nos écrans le 5 octobre. Parce que les effets spéciaux de ce film sont époustouflants, nous avons rencontré Philippe Quéau, directeur de recherche à l'INA qui a bien voulu nous dévoiler les secrets de ces trucages.

Dès le générique de *Forrest Gump*, une plume virevolte longuement devant des gratte-ciel, légère, aérienne, pour finir par atterrir en douceur devant les pieds de Tom Hanks (Forrest Gump) qui rêve assis sur un banc. Comment le ballet de cette plume a-t-il pu être réglé avec autant de précision. On cherche ces fils de nylon à peine visibles qui, autrefois, contrôlaient les déplacements d'objets au cinéma, tels ceux du fameux *Ballon rouge* d'Albert Lamorisse (1956). Non, cette plume danseuse a tout simplement été exécutée en images de synthèse, puis incrustée dans les plans filmés en images réelles.

"En matière d'image, on peut tout faire aujourd'hui, déclare Philippe Quéau, directeur de recherche à l'INA. Forrest Gump, et bientôt True lies (1), puis Mask, trois films qui cartonnent actuellement aux Etats-Unis, prouvent que le "compositing" nous fait entrer dans une ère nouvelle de trucage".

Le "compositing" (ou digital compositing) est la technique qui consiste à fabriquer une prise de vue en assemblant des "greffons" d'images, venues d'origines diverses. Dans *Forrest Gump*, la grande scène de manifestation à Washington, où l'on voit une marée humaine, n'a nécessité que quelques centaines de figurants.

"A partir des images de ces figurants, poursuit Philippe Quéau, de la même façon que l'on fait un "couper-coller" sur du texte, on duplique des morceaux de foule et on fabrique une sorte de patchwork humain. Image par image, les raccords sont gommés. Le travail se fait sur écran haute résolution (4 000x 4 000, soit 16 millions de pixels) et la définition est supérieure à celle de la pellicule 35 mm. A l'écran, les raccords sont donc invisibles...".

C'est en combinant compositing et morphing qu'a été obtenue la désormais célèbre séquence de la poignée de main à Kennedy. La manipulation est simple : sur un document dans lequel Kennedy serre la main à quelqu'un, on gomme son partenaire et on le remplace, image par image, par Tom Hanks. Il suffit auparavant de filmer l'acteur dans la même attitude que l'interlocuteur de l'ex-président. La prouesse, c'est d'avoir prêté à Kennedy un dialogue entièrement imaginaire.

"On peut effectivement faire dire ce que l'on veut à un acteur. Il suffit de posséder en mémoire quelques uns de ses "morphèmes". Quand un individu parle, il s'exprime par des phonèmes. A chaque phonème correspond une image de sa bouche, qu'on appelle "morphème" ou "visème". On jongle avec ses morphèmes, tel un claviste tapant à la machine, et on les "greffe" sur son visage. On peut lui faire dire alors ce que l'on veut".

Mais le trucage le plus étonnant de *Forrest Gump*, est aussi l'un des plus discrets. Gary Sinise incarne l'ami blessé au Vietnam. Durant toute la deuxième partie du film, il devient cul-de-jatte : il rampe sur le sol. On le voit soutenu dans les bras du héros, le réalisme est impressionnant.

Robert Zemeckis

"C'est le résultat des progrès incroyables de la Motion control. Dans un premier temps, l'acteur Gary Sinise joue son rôle en portant des pantalons bleus. La scène est filmée une seconde fois sans l'acteur. Grâce à l'ordinateur, on retrouve avec une précision totale le moindre mouvement de caméra, l'angle de prise de vue, la focale... Ensuite, on combine ces deux prises de vue en regreffant le décor sur le bleu des jambes et l'acteur... qui devient ainsi privé de ses membres inférieurs. C'est la même technique qui a permis de filmer les deux Jeremy Irons de Faux semblants et les deux Michel Blanc de Grosse fatigue. Je le répète : tout est possible aujourd'hui. On peut mélanger, sans "couture" apparente, réel, synthétique, maquettes, virtuel... Une forme nouvelle d'écriture cinématographique vient de voir le jour". ■

(1) Remake de La totale, réalisé par James Cameron, avec Arnold Schwarzenegger. Sortie le 12 octobre.

Gump fait son jogging !

Comme nous vous l'avions annoncé dans le numéro d'été, la Sea, soft and sun s'est tenue à Perpignan du 2 au 4 septembre, et effectivement la mer, le soleil et des bonnes productions étaient au rendez-vous, et Dream aussi était de la fête. Compte-rendu de cette party pas comme les autres. Chose promise, nous vous proposons également les tests des meilleures démos de la Assembly.

The sea, soft and sun party 94'

VINCENT ONETO

Arrivés le vendredi midi en gare de Perpignan, les groupes organisateurs (Albedo, Daemons et Ivory) avaient installé un point de ralliement et des voitures faisaient la navette jusqu'à la party. Sur place, on pouvait découvrir déjà un bon nombre de démomakers qui avaient installé leur matériel dans un grand gymnase, lieu principal de cette manifestation, mais une autre salle, réservée au public, projetait les meilleures démos sur grand écran. Les festivités ont débuté dès le vendredi soir avec quelques compétitions surprises (démo de 4 ko, chiptune de 20 ko...). A noter aussi la présence d'un jeune groupe de musiciens talentueux qui nous ont fait chanter jusqu'au bout de la nuit. Ensuite, le samedi, ont eu lieu toutes les autres compétitions. Après avoir écouté neuf modules, nous avons porté notre attention sur 37 graphiques, et avons terminé la nuit par les intros 64 ko (ou 100 ko pour les Pc) et enfin les démos. Après une bonne nuit de sommeil (enfin !), la remise des prix a eu lieu, ceux-ci furent d'ailleurs à la hauteur des productions. Un coup de chapeau aux organisateurs qui ont fait le maximum pour les récompenses, ceci malgré le relatif petit nombre des entrées (seulement 150 personnes comptabilisées). Merci encore à Albedo Daemons et Ivory, en espérant que les visiteurs seront plus nombreux l'année prochaine.

LE PALMARES

Démos
1. Adn par Oxygène
2. Imagine par DreamDealers
3. Happy Birthday par Oxygène

Intros
1. Casual par Bomb
2. Wavy par Eclipse (Pc)
3. Cls par Silicon

Musique
1. Doh/Cryptoburners
2. Blue Silence/Nova
3. Memorys/Ivory

Graphisme
1. Djibi/Nova
2. Slaine/Ivory
3. Zone/Hemoroids

Adn

OXYGENE

Code : Oxbob
Musique : Smith
Graphisme : Spiral, Mon, Niko et Wilfried

Le groupe Oxygène, qui nous avait déjà étonnés à la Saturne party II, est revenu en force ici et a classé ses deux dernières démos en première et troisième place. *Adn* contient tous les éléments des bonnes démos actuelles : des effets nouveaux de programmation (sphère faite de facettes mappées, objet en 3D concave ombragé en Gouraud..), des graphs de bon niveau et une musique rythmée qui accompagne très bien cette démo en un disk pour A1200, installable sur disk dur

Imagine

DREAMDEALERS

Code : Pib
Musique : Chryhon
Graphisme : Antony

Une démo qui marque surtout par un design impeccable et une programmation puissante, et de plus la musique est elle aussi irréprochable. On y notera par exemple un cube

mappé et déformé, ainsi qu'un roto-zoom très coloré. Fonctionne sur machine AGA seulement, installable sur disk dur.

Happy birthday

OXYGENE

Code : Oxbob
Musique : -
Graphisme : Spiral et Mon

Cette seconde démo du groupe Oxygène peut se rapprocher, par ses effets, de la démo *Mino omistan* de Movement, car elle est principalement basée sur des digitalisations musicales et des animations en deux couleurs. L'esprit par contre y est très différent, puisqu'il s'agit ici d'un cadeau d'anniversaire pour l'un de leurs amis. Comme *Adn*, elle ne marche que sur A1200 et est installable sur disk dur.

Et comme promis le mois dernier, place aux grands gagnants de l'Assembly (5/7 août 1994, Finlande).

Breath taker

VIRTUAL DREAMS

Code : Alien
Musique : Alien
Graphisme : Joco

Cette démo est principalement basée sur des animations (vidéo ou raytracing), où les différentes séquences sont entrecoupées de messages (pour laisser le temps à l'Amiga de charger la partie suivante). Il y a aussi deux parties dans lesquelles apparaissent des objets ombragés avec la méthode de Gouraud, mais

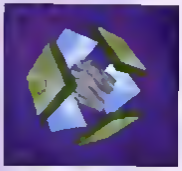
c'est une des rares démos récentes qui ne contient pas de 3D mappée. Principal reproche : la configuration minimale n'est pas à la portée de tous (machine AGA avec disk dur et 4 Mo de mémoire fast).

Drool this

PARALLAX

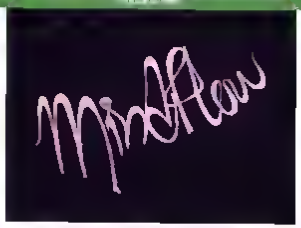
Code : Debug et Simply
Musique : Yolk et Legend
Graphisme : Mistrol, Legend, Worthock et Proyer

La présentation de cette démo se fait entièrement avec des images de synthèse, puis nous transporte dans un sous-sol en 3D mappée (assez rapide pour une fois !). Suivent des objets en 3D, certains en Gouraud et d'autres mappés, et la première partie de la démo s'achève par le contournement d'une ville (elle aussi en 3D mappée). Après un chargement rapide (disk dur oblige !), nous survolons ensuite un relief montagneux avant de rencontrer un gros anneau, lui aussi ombragé avec la méthode de Gouraud. Cette démo nécessite une machine AGA, ainsi qu'un disk dur et de la mémoire fast.



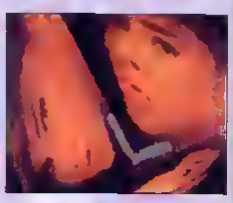
Mindflow

STELLAR



Code : Zulkki et Nose
Musique : Strobo
Graphisme : Frankie et Strobo

Cette production est la grande gagnante de la Assembly 1994. Tout commence par un survol de montagnes, puis une image est roto-zoomée et déformée en même temps. Apparaît ensuite un cube mappé, et on se retrouve par enchaînement dans un sous-sol où toutes les parois sont elles aussi mappées. Les derniers effets sont un zoom de fractales (très rapide !), une nouvelle sorte de tunnel et pour finir nous contournons une ville éclairée par une source de lumière. Démo pour A1200 en un disk, installable sur disk dur.



Pee wee

COMPLEX

Code : Raw Style
Musique : Audiomonster
Graphisme : Noosman et Sol

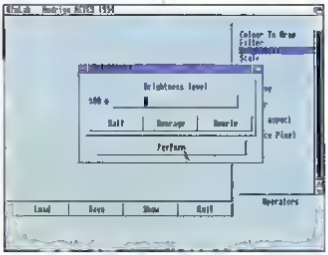
Les effets développés dans *Pee wee* ne sont pas très nombreux, mais tout de même intéressants : une image déformée sur une sphère, un roto-zoom, un survol de montagnes et la dernière partie consiste en une animation de raytracing. La musique est tout simplement superbe. Fonctionne sur A1200, installable sur disk dur.

Ce mois-ci l'image est à la une. En exclusivité pour Dream, GfxLab a été passé au crible. Il représente l'un des DP les plus prometteurs en matière de traitement d'images, et il est made in France. BigAnim vous oldera à visionner des animations de grande taille, aMPeg vous permettra d'accéder au monde MPEG... Et puis sur une idée originale de Stéphane Anquetil, vous trouverez la première partie de notre spécial collector.

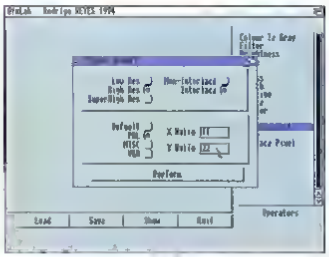
"Comment retraiter ses images ?"

GfxLab

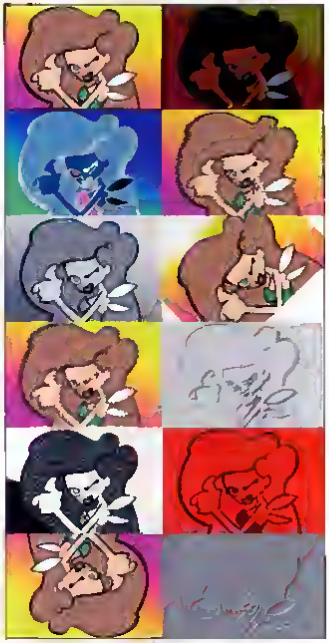
Il existe dans le domaine commercial de nombreux programmes pour le retraitement de l'image sur Amiga. Le plus célèbre d'entre eux est sans nul doute *AD-Pro*, qui a su allier simplicité et efficacité. *GfxLab* reprend cette philosophie et vous propose de retraiter des images grâce à des modules (opérateurs), afin de leur donner une autre apparence. Pour utiliser ce programme, il faut être muni de l'Os 3.0 ou plus, car ce dernier utilise la Datatype.Library. Les formats d'images pouvant être traités dépendent donc des datatypes disponibles dans votre système (par exemple l'IFF, le GIF et le JPEG). Outre le fait que *GfxLab* soit moins onéreux que ses homologues commerciaux, il travaille en mode Bitmap et non en 24 bit. Bien que ceci signifie une qualité moindre, il vous demandera peu de mémoire et des temps de calculs réduits (pour un résultat excellent). L'interface est très conviviale. Un menu situé dans la partie inférieure de l'écran vous permet de charger, sauvegarder ou voir une image. Les modules sont situés dans la partie droite et sont activables d'un simple clic. Une fois votre image chargée, il suffit de cliquer sur l'un des opérateurs afin de la modifier. Parmi ceux-ci, on retrouve les classiques filtres, brillance, rotation et retournement d'un dessin. Moins conventionnel, Emboss donne l'impression que votre graphisme a été taillé dans la pierre ou dessiné sur le sable. A l'aide de l'opérateur Sketch, vous le transformerez pour lui donner une apparence de croquis. Plus particulier, Quake et Displace pixel peuvent créer des dessins flous ou des aquarelles. Le contrôle de l'affichage et de l'impression se font grâce à Visual aspect. Au total, quatorze modules sont disponibles pour retraiter vos images et leur donner une touche particulière. De nombreux autres seront bientôt opérationnels ainsi qu'une version 24 bit (pro) de ce logiciel.



Utilisation d'un filtre



Choisissez l'affichage final



La Dreamette en voit de toutes les couleurs

Références

Classe : retraitement d'images
Nom : GfxLab
Auteur : Rodrigo Reyes
Version : 1.2 Beta
Configuration : Os 3.0 ou plus
Statut : freeware
Source : auteur/BBS Electron

"Comment regarder des animations MPEG ? " (et rendre un Pciste vert 2e partie)

aMiPEG

Le MPEG est un mode de compression de séquences vidéo basé sur des algorithmes puissants. Un player MPEG doit décompresser en temps réel les données contenues dans le fichier MPEG afin de restituer lesdites séquences. Tous les programmes disponibles jusqu'alors sur Amiga étaient non seulement d'une lenteur accablante, mais l'affichage des scènes vidéo se faisait dans une fenêtre représentant le quart de l'écran. Grâce à *aMiPEG*, notre machine bénéficie enfin d'un programme, qui, une fois de plus, prouve qu'il suffit de savoir correctement programmer pour égaler un gros Pc, le multitâche en plus ! Ces algorithmes sont basés sur les sources du player Berkeley-X window 2.0, avec des améliorations sur la vitesse et la taille de l'animation à l'écran, cette dernière étant en overscan (plein écran), ce qui est une première. Les chipsets AGA sont recommandés pour un rendu en 256 couleurs (HAM8), le mode HAM6 est supporté en ce qui concerne les machines ECS. La vitesse de décompression dépend du processeur utilisé. A titre d'exemple, Debbieharry. Mpeg défile à une image/seconde sur un Amiga 1200 de base, et 7 I/S sur un Amiga 4000. L'utilisation d'*aMiPEG* se fait par le Shell en planotant MPeg_play plus le nom du fichier MPEG à charger.
Pour la petite histoire, sachez que ce programme a été réalisé en une semaine et les sources sont incluses !

Références

Classe : player MPEG
Nom : aMiPEG
Auteur : Michael Rausch
Version : 0.4
Configuration : Os 2.0 et plus
Statut : freeware
Source : BBS

Exemples de séquences vidéo MPEG lues par aMiPEG

"Comment voir de grandes animations si l'on ne possède que peu de mémoire ?"

BigAnim

L'Amiga est un ordinateur aux capacités graphiques et sonores étonnantes. Grâce à cela des créateurs comme Tobias Richter ou Eric Swartz pour ne citer qu'eux, ont acquis une réputation en réalisant des films d'animation plus ou moins élaborés. Le temps passe et les animations deviennent de plus en plus gourmandes en mémoire, laissant souvent les "petites configurations" hors circuit. *BigAnim* a été conçu pour permettre de visionner n'importe quelle animation (type 5,7) quelle que soit sa taille. Il décompose l'animation en "tranches" qu'il charge dans un buffer (mémoire tampon) configurable. Pendant qu'il joue la partie en mémoire, il recharge la suivante dans le buffer et ainsi de suite. Ce principe est assimilable à une technique appelée "Direct to disc". De plus il permet de charger des sons qui peuvent accompagner des animations et les synchronise avec les images. Les formats sonores reconnus sont le BSVX et l'ILBM qui composent la plupart des animations existantes. BigAnim s'exécute à partir du Cli/Shell, et à l'aide d'options il permet de diriger le player en fonction de vos critères. Parmi celles-ci Loadall offre de charger la séquence intégralement, Hires force l'affichage en haute résolution tandis que Blank élimine le pointeur de souris... Plus intéressant, la commande Bufsize augmente la capacité du buffer afin de rendre une anim plus fluide. En relation avec Reltime et Taskpri elle permet de synchroniser au mieux la séquence avec votre config (RAM, disque dur, etc.). Il est également possible de sauvegarder tous vos choix dans un fichier environnement nommé Biganimopts, ce qui s'avère très pratique. A vous les grandes anims !

Références

Classe : player d'animations
Nom : BigAnim
Auteur : Christer Sundin
Version : 4.0
Configuration : tous Amiga
Statut : freeware
Source : BBS

"Comment maîtriser les rotations zoomées en programmation ?"

Chunky rotation demo

Une fois de plus un programmeur anglais réalise un tour de force en code. Bien que ceci ne soit pas un DP traditionnel, il intéressera toutes les personnes qui programment et s'intéressent aux techniques de rotations et zoom, très en vogue de nos jours. Le programme, livré avec les sources commentées, constitue une mine d'informations. En

Allez Chunky, fait-nous un roto-zoom

outre, l'auteur autorise les programmeurs à reprendre sa routine dans de futures créations. *Crd* consiste en un zoom accompagné d'une rotation en 25 images/seconde effectuée sur une brosse de 256x256 pixels et le tout en 256 couleurs. De plus un utilitaire pour créer des datas pour ce programme est inclu afin d'en faciliter l'utilisation. Pour information, sachez que l'auteur est actuellement en train de réaliser un jeu stylé *Doom* prévu pour la fin de l'année alors comme disent les Anglais, "stay tunned"!

RÉFÉRENCES

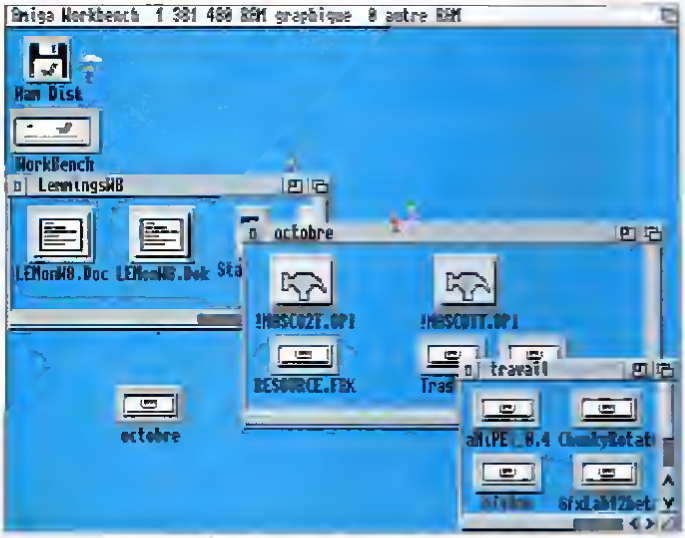
Classe : routine de rotation + zoom en 256 couleurs
Nom : Chunky rotation demo
Auteur : Ranulf Doswell
Version : beta realease
Configuration : Amiga 1200
Statut : freeware
Source : Internet

Il a un nez rouge, il s'appelle Chunky et il fait du roto-zoom comme personne

"Qui n'aime pas les lemmings ?"

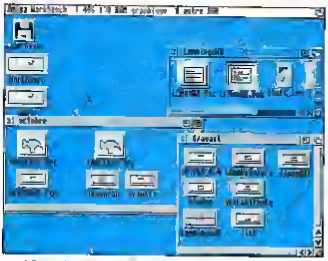
LEMonWB

Qui n'aime pas ces charmantes petites créatures complètement stupides aux cheveux verdoyants (non pas les pigistes !). Si vous êtes un fan du célèbre jeu de Psygnosis, c'est avec joie que vous verrez ces petits monstres envahir votre Workbench. Quel délice de les voir tomber du haut de l'écran, ouvrir leurs petits parapluies afin de ne pas s'écraser lamentablement sur une lettre ! Puis les voilà qui escaladent les fenêtres en jouant les alpinistes fous.



Donnez un air de fête à votre Workbench, invitez des lemmings

Si un lemming atteint le coin inférieur droit de l'écran, il est sauvé. Pour un peu on se laisserait prendre au jeu en ouvrant des fenêtres pour leur créer



Mon Amiga veut des lemmings partout

des marches ou les enfermer dans un carré ! *LEMonWB* s'exécute soit par le Workbench, soit par le Shell. Cette dernière option permet de régler le débit des lemmings, leur parution, etc. Une bouffée d'air frais dans un monde de DP.

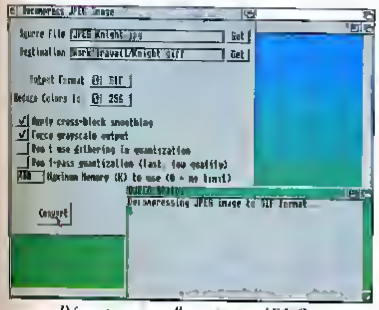
RÉFÉRENCES

Classe : gros délire lemmingoïds
Nom : LEMonWB
Auteur : Heiko Lange
Version : 1.00
Configuration : tous Amiga
Statut : freeware
Source : BBS

"Comment convertir des images JPEG en GIF et autres formats?"

DJpeg

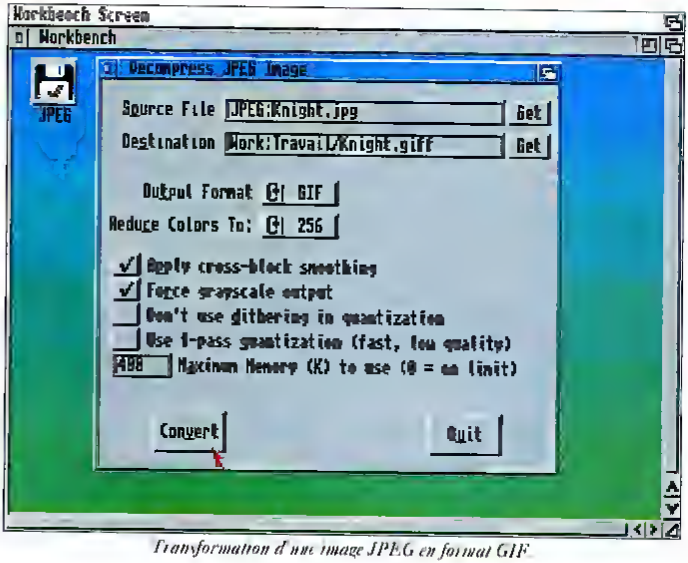
Le JPEG est un format de compression d'images 24 bit. L'avantage de ce dernier est qu'il permet, grâce à des algorithmes puissants, de réduire considérablement la taille d'une image. L'inconvénient est qu'à moins de posséder une machine puissante (68020 minimum) et un excellent viewer (ex : Fast Jpeg), la décompression des données et l'affichage sont extrêmement lents. *Djpeg* a pour fonction de convertir des images JPEG au format GIF, PPM et Targa. Le GIF en l'occurence est beaucoup plus léger à gérer car les images peuvent etre en 256 couleurs maximum contre 16 000 000 pour le JPEG. Muni d'une interface de type GUI, vous choisirez la source (graph JPEG) et la destination. Les options offertes sont le format de destination (GIF, TARGA, PPM), le nombre de couleurs (256, 128...) et le programme fait le reste. Seul inconvénient, *Djpeg* est gourmand en mémoire et requiert un minimum de 1 méga pour de petites images.



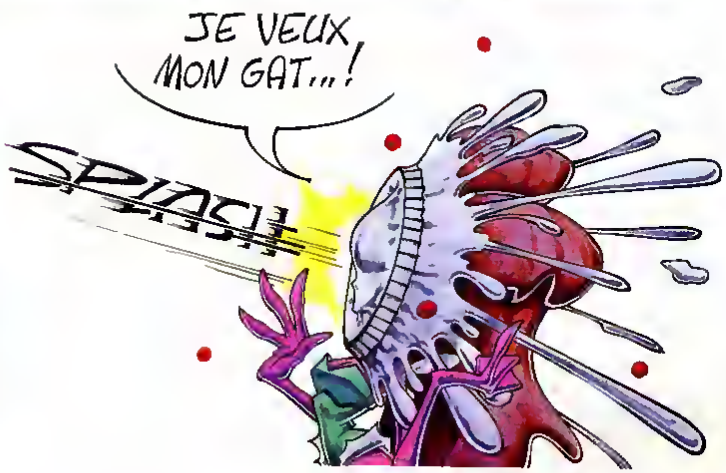
Décompression d'une image JPEG

RÉFÉRENCES

Classe : convertisseur d'images
Nom : DJpeg
Auteur : Geoff Seeley
Version : 37.1
Configuration : Os 2.04 et plus
Statut : freeware
Source : BBS



Transformation d'une image JPEG en format GIF



"Comment en savoir plus sur les collections de DP?"

Les Domoinepublicophiles (comment appelle-t-on un collectionneur de DP ?) ont parfois crée leurs propres collections, pour tâcher de structurer l'abondance de données disponibles. Voici la première partie d'un récapitulatif des plus utiles, qui n'ont pas forcément la notoriété qu'elles méritent.

AmigaBox

Créateur : J.P. Rivière/Bélier production
Numéros dispos : 1 à 124
Objet : archive lha de tout DP
En hausse : disc FFS pleins à 100% d'archives, pas de baratin ni d'icônes.
En baisse : justement, il faut savoir désarchiver, contenu très hétéroclite.
Vu chez : Attila, SiliconeDP, Archos

AmigaTools

Créateur : Florent Monteilhet
Numéros dispos : 1 à 166
Objet : DP utilitaire
En hausse : dernières nouveautés des réseaux.
En baisse : les tiroirs ont des icônes, mais le contenu n'en a pas forcément. Aucune explication en français, pas de liste du contenu sur le disc et des noms de tiroirs abscons.
Vu chez : Attila, SiliconeDP

ASI

Créateur : groupe Assassin
Numéros dispos : 1 à 190
Objet : jeux
En hausse : un boot-menu graphique et musical de qualite qui permet aux plus jeunes et aux novices de lancer les jeux sans problèmes.
En baisse : il manque les docs pour nombre de numéros en dessous de 14B, les discs sont souvent remplis d'un bon jeu et de deux "daubes".
C'est cette collection DP anglaise que certaines sociétés récuperent pour en faire des packs de jeux "retenus parmi des milliers, testés et re-testés", "autoboot", "sans virus et fonctionnant sur tout Amiga". Facile, quand tout est déjà prêt.

Bugss

Créateur : association "Bordeaux User Group of Scientific Students"
Numéros dispos : 1 à 14Objet : bons DP en français
En hausse : des documentations et des localisations traduites en français par des membres compétents de l'association, et avec l'autorisation des auteurs... Des programmes originaux en français par les membres du club.
Une remise à jour gratuite des disquettes et des traductions au fil des versions.
En baisse : peu de disquettes, car c'est bénévole et désintéressé. Diffusion confidentielle.
Vu chez : Bugss c/o Gaël Martinez, Village 1, E115, domaine universitaire 33405 Talence, France.

Cam

Créateur : club Amiga Montréal
Numéros dispos : 1 à 932
Objet : tout, mais par thème
En hausse : classement par thème (utilitaires, objets 3D, jeux, etc.), pratique. Persistance des docs en français (Québec oblige).
En baisse : aspect des icônes dans les fenêtres moches si on a pas la configuration non-standard du créateur des disquettes. Souvent des archives lha à extraire soi-même.

Cette collection a longtemps posé des problèmes aux debutants : pas de fichier de contenu sans icônes d'exécutables, icônes disks encombrantes, archives. Avec la critique des utilisateurs, cela a disparu. De même, il n'y a plus les numeros doubles, triples ou même quadruples d'antan.

Dpat

Créateur : journal AmigaDP/Anews
Numéros dispos : 1 à 68
Objet : DP francophone
En hausse : des oeuvres "francophones" qui arrivent plus rapidement chez vous qu'en transitant par l'Amérique du Nord.
En baisse : c'est pas parce que c'est français que c'est bien. La proximité et la parution assurée dans le journal Amiga news décident aussi beaucoup d'auteurs à diffuser leur création (un colis vers Toulouse ne devrait pas se perdre), ce qui permet de voir de bons (ou mauvais) programmes qu'on ne trouve pas ailleurs.

Dpaf

Créateur : journal AmigaDP/Anews
Numéros dispos : 1 à 4
Objet : traduction en français de DP étranger
En hausse : c'est en français pour ceux qui ne comprennent rien à l'anglais. Les docs originales restent fournies et ça reste du DP.
En baisse : les traductions étant bénévoles, la collection stagne, de plus la qualité de traduction n'est pas toujours au rendez-vous.

Fish

Créateur : Fred Fish
Numéros dispos : 1 à 1 000 en disk, puis en CD
Objet : tout ce qui est librement distribuable
En hausse : les discs sont très très bien faits, avec icônes et chemins corrects qui appellent le bon visualiseur ou désarchiveur sur la disquette. Les programmes ont été généralement testés. Souci de l'installation et de la documentation. Surprise de la découverte grâce au contenu hétéroclite. Bases de donnees dediees existantes pour rechercher dans ce vaste catalogue.
En baisse : tout est en anglais. Pas de regroupement par thèmes : on commande parfois une disquette pour un programme de 10 Ko. ■

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17
du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88
du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

MODEM

fax/modem 14400	1290 F
fax/modem 29900 (14400 en fax)	2500 F

LE MUST DU MARCHE

BLIZZARD A1220/4
x2 la fréquence de l'A1200
équipé 68020
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
2850 F

A4000 . CARTES ACCELERATRICES

GVP 68040 40 Mhz + 4 Mo ext. 128
option FastSCSI2 9990

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

Blizzard 1230/4,50MHz/50Mhz	
horloge,support 68881,4 Mo	1990 F
MBX 68030/50Hz, 2Mo	1990 F
MBX 68030/50Hz, 4Mo	2890 F
A 1230 turbo/40MHz	3990 F
idem avec copro 40Mhz	4990 F
A1230 turbo2,68030/40Mhz avec MMU	
horloge,4 Mo+port DCSI	3990 F
cart. SCSI2 externe	990 F

LES CD-ROM ARRIVENT

CONSULTEZ NOUS

DISQUES A 2000

GVP 340 Mo	3990 F
autres capacités nous consulter	

PACK MUSIQUE

DELUXE MUSIC V1 INTERFACE MIDI 990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo	1500 F
200 Mo	2500 F

Livrés avec nappe et disquette

OVERDRIVE

240 Mo	N C
PROMO 340 Mo	2690 F
420 Mo	2990 F

CD ROM INTERNE A4000/3000/2000

kit complet comprenant une carte controleur TANDEM et un CD ROM multisession double vitesse **2190 F**

DISQUES SCSI SEULS

290 Mo	2790 F
340 Mo SCSI 2	2990 F
540 Mo SCSI 2	3790 F
1Go SCSI 2	4990 F

DISQUES IDE SEULS

240 Mo	1590 F
340 Mo	1990 F
120 Mo	2490 F

PROMOTION EXCEPTIONNELLE
1Go SCSI2 4990 F

PROMO:AMIGA 1200

A 1200/80 Mo	3900 F
A 1200/200 Mo	4900 F

Quantité limitée

pour A1200, MBX 68030 à 33Mhz horloge + 4Mo 32 bits 2900 F

LES MEMOIRES A500

512 K avec horloge	290 F
1 5Mo avec horloge	690 F

A600

1Mo avec horloge	550 F

A1200

carte 4Mo option copro	1690 F
Blizzard 8Mo horloge sans 68020	3000 F
BLIZZARD ext 32 bits	
4Mo avec 68020	1990 F
68882 à 33Mhz et oscillo	500 F

A4000

4Mo 32 bits	1400 F
2x4Mo 32 bits	2500 F

OVERDRIVE CD pour Amiga 1200 2490 F

ECRANS

MICROVITEC (remplace le 1960) supporte tous les modes	3400 F
SVGA 17" 1280x1024 NE AXIOM idéal RETINA/PICASSO	4950 F
MAG 17" pitch 0 28	5800 F

AMIGA 1200

disque 80 Mo
Blizzard 1220/4Mo
avec 68020 inclus
horloge et 4Mo 32bits
5800 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo	2890 F
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2 0	4200 F
SPECTRUM GVP(2Mo)	3690 F
RETINA Zorro3 4Mo	4990 F
OPALVISION 24 BITS	N C
GVP VISION 24	12990 F

ECRAN 17" 1280X1024

pour toutes cartes 24 bits
4950 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP	1390 F
Z3 Fastlane(jusqu'à 10Mo/s	2490 F

SCANNERS

Scanner à main N&B	990 F
Scanner ColorBurst compatible AGA avec OCR	3990 F
Epson A4 GT 6500(vf) livré avec driver ASDG	7790 F
Epson A4 GT 8000(vf)	9490 F

DIGITALISEURS

promo VIDI 12 (doc en fr)	790 F
VIDI 12 temps reel	1990 F
VIDI - 24 temps reel doc en français	2490 F
gamme DCTV	N C
VLab (temps réel YC) int.	3690 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 A F	2500 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	4400 F
GST Gold Pro	6800 F
MSP 9000	N C
G-LOCK de GVP	2490 F

promo:VIDI-12

Pour bien commencer à digitaliser. Compatible AMIGA. Documentation française
790 F

IMPRIMANTES

CANON BJC 600	3990 F
HP 520	2300 F
HP DESKJET 560 C	3950 F
PRIMERA FARGO	7990 F
kit sublimation	1990 F
consommables nous consulter	

COMMUNICATION

logiciel Praxitel (vf)	430 F
logiciel GP FAX	790 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V 4 (vf)	690 F
PRO CONTROL	590 F
PRO CONVERSION PACK	590 F
BLITZ Basic	730 F
promo BASLATTICE C ++ (V 6.5)	1990 F
HyperCache Pro	340 F
ASIM CDF SYS 2.0	700 F
AMDS Compilm	310 F
PRAXITEL (MINITEL) (vf)	430 F
Praxitel + cable	510 F
ON THE BALL (vf)	370 F
SCENARY ANIMATOR V4 (vf)	690 F
ART DEP PRO 2 5	1690 F
IMAGE FX	1690 F
GP Fax	790 F
QUATERBACK 5 0 (vf)	390 F
Kit Commodore dév. 3 0	150 F
Image Master RT	1490 F

catalogue & commande
36 15 SALU

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3 3 (vf)	490 F
FINAL COPY V 2(vf) la référence	490 F
PRO CALC (tableur)	1450 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3 1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD DK	1390 F
lecteur interne A500	550 F
carte ethernet Zorro Hydra	2700 F
carte ethernet PCMCIA I-Card	2700 F
carte ctrl TANDEM CD ROM	390 F
lecteur interne A2000/4000	600 F
transfo A500/600/1200	550 F
ROM 2 ou 1 3	N C
ext 512K+horloge A500	290 F
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	150 F
souris AMIGA	280 F

CD-ROM VIDI-24, MSP 9000
SUNRIZE AD 516
EPSON GT 6500, OPALVISION
PICASSO 2, ECRAN 17"
démonstration sur rendez vous

A1230Turbo2 de GVP

68030/40Mhz
4 Mo + horloge
+ copro.40 Mhz
4990 F TTC

P.A.O

PAGESETTER 3 5 (vf)	990 F
PRO PAGE 3 1 (vf)	990 F
PRO DRAW 3 0	990 F
PRO PAGE 4 0	1490 F
PAGE STREAM 2 2	1690 F

MORPHING

CINEMORPH (vf)	590 F
IMAGE F/X	1650 F
Image Master RT	1490 F

DU STOCK, DES CONSEILS DES DEMONSTRATIONS DU CHOIX

VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel
Des séquences animées saisies intégralement. Doc. française.
2490 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf)	990 F
BARS & PIPES 1 0e (vf)	2400 F
BARS & PIPES PRO 2.0	3000 F
SUNRIZE AD 1012/516	N C
SUPER JAM (arrangeur)	790 F
Deluxe Music V2	790 F
Deluxe Music V2 + Interface MIDI	980 F
OSS + (vf)	690 F

TITRAGE

SCALA Video Titler (vf)	390 F
SCALA MM211 (vf)	1490 F
SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf)	2990 F
SCALA EE100	1590 F

GRAPHISME

BRILLIANCE	590 F
Personal Paint (vf)	490 F
DP IV AGA (vf)	490 F
REAL 3D CLASSIC (vf)	990 F
REAL 3D V 2	3700 F
CALIGARI 24 (vf)	1690 F
CALIGARI Broadcast	4700 F
LIGHTWAVE	4990 F
ESSENCE	600 F
IMAGINE 3	3090 F
ART DEP PRO 2.5	1690 F

SYQUEST 105Mo externe

livré avec une cartouche
3290 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommande

36 15 SALU

SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche

88C (lit et ecrit 44/88Mo)	3290 F
105 Mo SCSI	3290 F
270Mo SCSI(lit/écrit 105Mo)	4990 F
cartouche 44Mo ou 105Mo	590 F
cartouche 88Mo	590 F
cartouche 270Mo	590 F

NOM/PRENOM
ADRESSE
VILLE CP Tel

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT 40 F pour les logiciels 60 F pour le materiel sauf écran
150 F (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
10/94D	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

DREAM TOP

L'effet Ligh

FRÉDÉRIC BOULLIER

Maintenant, c'est de notoriété publique, nos laborantins sont des petits malins. Ils ont compris le truc : pour ne pas avoir de problèmes, ils essaient de satisfaire le maximum d'entre vous. Alors, quoi de neuf ce mois-ci ? Lightwave, Videostage, Deluxe midi IV et Dice. Voilà de quoi améliorer votre PIF (paysage informatique familier).

Lightwave 3D, ou "la vague de lumière" si vous préférez, est arrivé au labo dans sa version PAL, c'est-à dire utilisable sur le vieux continent. Pour ceux qui n'en ont jamais entendu parler, il faut préciser que ce logiciel d'images de synthèse est le plus répandu dans le monde avec plus de 10 000 utilisateurs. Il est à l'origine de nombreux effets spéciaux télévisuels américains dont les séries cultes aux U.S.A : Star trek next generation et surtout Babylon V que l'on peut trouver en vidéo dès à présent en attendant sa diffusion sur une chaîne nationale. Bref, avant d'essayer de vous décrire les infinies possibilités de ce programme, autant le dire tout de suite, il justifie à lui seul l'achat d'un Amiga. Dommage qu'il arrive si tard !

Vous vous en doutez, un Amiga musclé est nécessaire. *Lightwave* entre dans la catégorie "professionnelle" ou "amateur très éclairé avec ombres portées" ou enfin "j'arrête de respirer tant que je ne l'ai pas". L'éditeur annonce qu'il faut au moins 8 Mo de mémoire et conseille l'usage d'un processeur accéléré 68030 ou 68040 mais aussi 10 Mo de place sur le disque dur. Pour une fois, cette configuration semble suffire à réaliser de nombreuses choses de manière confortable car c'est exactement avec ce type de machine qu'a été réalisé ce test. Une fois le logiciel installé, il convient de brancher une large et très dissuasive clef électronique de protection. Celle-ci prend place sur le port parallèle mais n'obstrue pas celui-ci car si elle est mâle d'un côté, elle est femelle de l'autre. Lorsqu'on lance le programme, apparaît un écran entrelacé. Les vibrations liées à ce mode sur un moniteur standard sont toutefois atténuées par un choix de couleurs peu contrastées comme vous le montre la figure 1. Le manuel est en anglais assez technique et concerne la version 3.0, il est accompagné d'un épais supplément qui explique les améliorations de la version 3.5 que vous utilisez. Mais Newtek l'éditeur et CIS le distributeur précisent, et ils ont raison, qu'il eut été dommage d'attendre le nouveau manuel et autant profiter dès aujourd'hui de ce fantastique outil. Enfin, une cassette vidéo au format PAL, en anglais donc, vous révèle en deux heures les principales fonctions de l'éditeur de scène. En effet *Lightwave* se décompose en deux parties, l'autre étant le modeleur.

Mise en scène

La figure 1 vous présente cet éditeur, c'est en fait le studio de cinéma dans lequel vous allez faire intervenir les

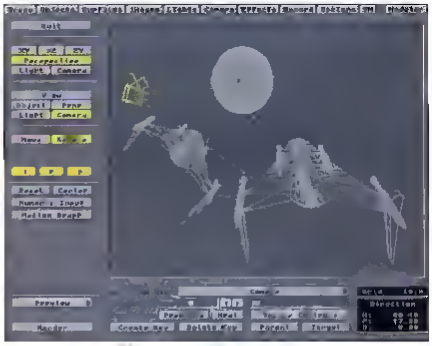


Figure 1 : l'éditeur de scène

Figure 3 : au secours Spock, des Klingons

twave

acteurs, les habiller, les éclairer, les mettre en scène et enfin les filmer. Les programmeurs ont sut allier la précision et l'ergonomie car tout semble facile et, comme la vue représente en perspective tout ce que vous verrez sur l'image définitive, il n'y a pas de place pour l'erreur. Pour animer un objet, quel qu'il soit, vous faites une scène clef qui enregistre sa position et son état, puis vous le déplacez, le tournez, vous changez sa taille sur l'axe qui vous chante et vous enregistrez cette nouvelle scène clef quelques images plus loin. A aucun moment vous ne perdez contact avec l'objet car durant toutes ces manipulations celui-ci est remplacé par une boîte qui réagit en temps réel avec une fluidité totale. Lançons la prévisualisation du film et, en quelques instants, la fenêtre devient écran de projection où s'affiche l'animation en fil

Figure 2 - le modeleur

de fer cadencée à 25 images par seconde

Il faut parler des trésors contenus dans le paramétrage des surfaces, on ne pourrait pas tous les citer tant ils sont nombreux mais voici de quoi mettre l'eau à la bouche : textures animées, animation hiérarchique par "bones" qui permet de placer dans une forme un squelette autour duquel l'objet se déformera, "displacement map" qui réalise des élévations à partir d'une image comme le *Terminator II* qui sort du linoléum, morphing 3D, brouillard animé et surtout les lampes auxquelles peuvent être associés des éclats, un halo et même les aberrations optiques liées aux objectifs des caméras lorsqu'ils sont pointés vers une source lumineuse (figure 3). Vous pourrez régler la profondeur de champ, de telle sorte que l'arrière ou l'avant plan sera légèrement trouble, et générer un flou de mouvement pour un réalisme accru. Pour l'apprentissage de toutes ces fonctions, le manuel et les disquettes sont remplis d'exemples et d'exercices de haut niveau. Bien évidemment, le réalisme du calcul d'image est, lui aussi, réglable et va jusqu'au lancer de rayons. La qualité des images obtenues est simplement époustouflante et n'appelle aucun autre commentaire.

Le modèle du genre

En haut à gauche de l'écran de mise en scène se trouve un bouton estampillé "modeler" : cliquons donc pour voir ! Voici l'atelier de sculpture représenté sur la figure 2. Trois vues très classiques (face, dessus, profil) présentent le travail en cours alors que la quatrième vous montre le modèle en 3D animée s'il vous plaît ! Une fois encore, il est difficile de décrire plus d'une centaine d'outils en quelques lignes. Intéressons-nous aux plus spécifiques d'entre eux. La présence de macro-commandes librement définissables grâce à la porte ARexx est fort utile et permet l'assemblage de plusieurs opérations simultanément. Il est possible d'importer une image qui sera vectorisée : une digitalisation de logo se transforme automatiquement en 3D. Les opérations booléennes sont au rendez-vous et fonctionnent avec tous types d'objets. Nos amies les particules, qui imitent si bien les feux d'artifices, étoiles, pluie ou neige, se réalisent d'une manière simplissime. Le tracé à main levée autorise des profils sophistiqués qui sont ensuite ajustables à l'aide de points clefs reliés entre eux par une courbe. Ajoutez des dizaines d'autres outils et vous aurez le commencement de l'idée de ce modeleur de rêve.

Figure 4 - 20/20 en flying logo !

Dream prof

***Opérations booléennes :** il s'agit d'opérations logiques entre des volumes comme la soustraction, un cube moins quelques sphères fait un beau gruyère par exemple*

***Particules :** désigne en 3D des éléments minuscules qui consomment très peu de mémoire et peuvent donc être manipulés en grande quantité.*

Où ? Quand ? Comment ?

Où : chez les bons revendeurs. Quand : depuis le 1er août. Comment : contre moins de 5 000 petites pièces. On peut regretter que Newtek s'intéresse si tard aux marchés européens, mais cette société qui édite *Lightwave* replace l'Amiga en tête de tous les ordinateurs personnels en ce qui concerne l'image de synthèse. Depuis *Sculpt*, l'eau a beaucoup coulé sous les ponts ! ■

Lightwave

En hausse

▲ *Intuitif, précis, le modeleur et l'éditeur de scène n'ont pas de concurrent*

▲ *La qualité des images est à couper le souffle*

▲ *Clarté et richesse des menus sont ici compatibles*

▲ *Deux heures de formation sur vidéo : bonne idée !*

En baisse

▼ *La maîtrise de l'anglais est souhaitée en attendant une version française*

▼ *Je veux le même à la maison ou je casse tout !*

Vidéo grand public

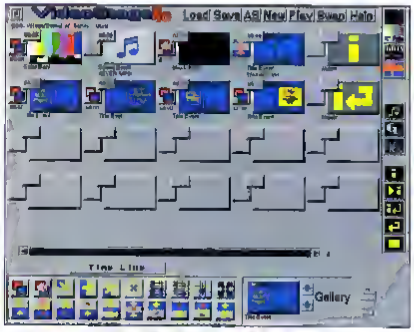
GRÉGORY HALLIDAY

Dans un domaine où seuls les plus fortunés sont les mieux lotis, VideoStage pro arrive à point nommé pour inverser les tendances. Loin des inabordables (quoique excellents) Scala et Mediapoint, VideoStage prend pour cible les amateurs économes, en leur proposant une solution à faible coût, mais de grande qualité.

Oxxi, la société américaine responsable du programme, a bien compris que la seule façon pour rentabiliser ses logiciels était de motiver et surtout de sensibiliser le grand public. *VideoStage* n'en est pas moins orienté Pro, comme le laisse entendre son nom. En plus de ses compétences indéniables, il dispose paradoxalement d'une interface

Un choix d'options intéressant

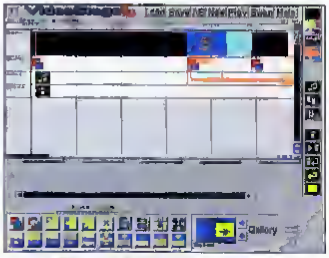
utilisateur simplifiée à l'extrême. L'écran principal rappelle les story-boards empruntés au monde du cinéma. Comme dans *Scala*, de nombreuses fenêtres représentent les événements qui se succèderont pour former une séquence complète. Mais cette nouvelle représentation est à mon avis plus aboutie. Le simple fait d'avoir opter pour un affichage d'ensemble, contrairement aux traditionnels listings verticaux est une réussite. De plus, une fois l'effet choisi, l'icône correspondante représente fidèlement ce dernier (en rétréci bien sûr), il est ainsi très facile de s'y retrouver quand la succession d'événements est importante. Chaque événement peut être de type différent, selon les besoins de chacun. Une icône représentative, tant de l'effet que de son contenu, était souhaitable pour éviter de s'emmêler les pinceaux. L'utilisateur peut choisir de n'afficher qu'une série d'images, d'incruster des titres sur une source video (à condition d'avoir un genlock), de lancer des animations ou encore de jouer quelques échantillons sonores ou musicaux. Une fois la séquence définie, on peut revenir sur chaque effet pour le paramétrer. Un système de sous-menus gérés par diverses fenêtres s'acquitte de cette tâche. Ainsi, on peut régler la durée de chaque apparition, et le type de transition qui reliera chaque événement (images, animations ou autres). En étudiant bien le temps imparti à chaque image et la meilleure transition entre chaque, il est possible de réaliser un ensemble homogène et agréable à l'oeil, ce qui, après tout, est le but souhaité. Jusque-là, rien de bien original, la plupart des logiciels vidéo étant capables de générer de tels listings ainsi qu'une kyrielle de transitions.



Le enchaînement des séquences

Le programme, de l'intérieur

Mais entrons plus profondément au coeur du programme, qui ne lésine pas sur les options. Sur le même écran principal (le story-board), une série de boutons permet d'accéder directement à certains effets et de définir les diverses opérations qui donnent son âme au logiciel. En disposant quelques indexes par-ci par-là, on est en mesure de créer un véritable script d'animation, indiquant à l'ordinateur comment s'effectuera le déroulement de la séquence. En effet, chaque plan étant affecté d'un nom, il est possible de gérer ces derniers comme des labels et exécuter des sauts de l'un à l'autre, comme autant de GOSUB et de GOTO savent le faire pour le *Basic*. On est vraiment maître de son projet, et on le reste jusqu'au bout. Mais avant de créer le moindre script, il faut premièrement définir quels seront les attributs de chaque effet. Outre les simples pages blanches (ou noires) et les mires de couleurs, vous devrez définir le type



Synchroniser l'image et le son

d'événement qui viendront ponctuer votre réalisation. Le menu Titrage est l'un de ceux-là, et non des moindres. En premier lieu, je tiens à vous dire que *VideoStage* est capable de charger n'importe quel fichier Ascii, ce qui est déjà un très bon point de départ. Mais ce n'est pas tout. Pour chaque texte, on choisit le type de caractère

Un vrai magnéto

(gras, italique), la police utilisée (plusieurs sont à cet effet fournies avec le programme), l'espacement des lettres, les couleurs affichées et le centrage du titre par rapport à l'ecran (j'en oublie au passage). En ce qui concerne les ombres, option immuable de tout logiciel de titrage, on peut en définir la profondeur, le positionnement et la direction. En

VideoStage

En hausse

- ▲ *Le prix compétitif*
- ▲ *Le caractere multimédia du soft*
- ▲ *Le Timeline intégré*
- ▲ *Le createur et l'animateur de logos*

En baisse

- ▼ *Si peu de chose...*
- ▼ *Une configuration mémoire trop élevée à mon goût*

somme, le menu Texte est plutôt complet et le résulat est toujours soigné (l'antialiasing appose sur les textes y étant pour beaucoup)

A fond les formes

Mais si le programme est doué pour les lettres, il l'est aussi pour les formes. Le dessin tient en fait une place primordiale au sein de VideoStage. Le Backdrop panel fournit des fonds colorés et détaillés à vos réalisations. En choisissant parmi les patterns proposés, ou en sélectionnant le dégradé approprié, vos séquences gagneront en finition et en lisibilité. Les fonds pourront également provenir d'une image IFF de votre conception, ou encore tout droit sortis d'une banque de données. Sa résolution s'accommodera selon vos désirs à l'écran approprié.

L'interface conviviale permet une gestion efficace.

Notons que le programme dispose aussi de formes prédéfinies que vous pouvez tordre, bouger et tourner comme bon vous semble. Seules neuf formes sont disponibles, mais rien ne vous empêche d'importer un clipart au format EPS pour plus de liberté. Ce menu est plus utile qu'il n'y paraît, permettant aux néophytes d'illustrer leur création avec aisance. Un nouveau bon point pour *VideoStage*. Et si l'immobilité ne vous convient pas, rien ne vous empêche de charger des animations ANIM5 pour rendre vos présentations encore plus vivantes. En définissant leur vitesse et le nombre de frames à rejouer, elles pourront s'accorder harmonieusement au rythme dicté par la musique. Car, en véritable logiciel multimédia, *VideoStage pro* s'occupe aussi du son. Non seulement des samples peuvent être lancés, mais des modules soundtracker agrémenteront le texte et les graphismes à merveille. Toutes ces musiques sont bien évidemment exécutées totalement indépendamment des autres tâches (anims, scrolls) comme seul l'Amiga sait le faire. Pour coordonner l'ensemble, le programme comporte une option qui se nomme Timeline. Grâce à elle, vous visualisez aisément la continuité du script, qui s'inscrit sur une échelle de temps particulièrement précise. Il est alors facile d'orchestrer les successions, les transitions et autres animations. Un petit plus bien utile, rappelant étrangement le logiciel *Video creator*, disponible sur CD-32. Rappelons de plus que *VideoStage* est capable de gérer les gadgets interactifs présents sur les bomes d'information à écran tactile. Ouf, j'en ai fini (et croyez-moi, je ne suis pas entré dans le détail).

Résumons les faits. Un logiciel complet et ergonomique, intégrant le titrage (même en semi-transparence pour les genlocks), l'image, l'animation et la musique, qui de surcroît ne désemplit pas votre porte-monnaie. Ça tient du miracle ! Pour les vidéastes assidus comme pour le simple utilisateur désirant faire un slide-show, *VideoStage* est le produit le plus pratique et le moins cher du marché. Ne vous détrompez pas, son prix n'est aucunement révélateur de ses performances qui titillent les grands maîtres de la vidéo (*Scala* et *Mediapoint*). Cependant, je tiens à vous rappeler que *VideoStage pro* demande 3 Mo pour une utilisation complète (2 Mo étant vraiment trop justes pour certaines fonctions) et un système 2.0 au minimum. A vous de juger. Pour ma part, c'est déjà fait : j'achète. ■

PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS OU CD ROM POUR AMIGA

CD DEMO 1 ou 2*	199 Frs
CDPD 1*, 2*, 3*, 4*	199 Frs
17 BIT Col. 2	199 Frs
New Games** 1, 2 ou 3	199 Frs
Multimedia Tool Kit*	199 Frs
17 BIT Coll.1 (2 CD)	299 Frs
PREY**	299 Frs
Aminet 2 (04/94)	249 Frs
Frozen Fish	199 Frs
Gold Fish (2 CD)	249 Frs
Lock'n'Load*	199 Frs
Fresh Fish 5 (08/94)	249 Frs
Eurascene 2	149 Frs
Imagine CD	399 Frs
Grafik CD 1 ou 2	149 Frs
Saar/Amok CD	329 Frs
QwikForms CD	299 Frs
Sunfly Karaoké 1-5**	399 Frs
Mégahits 1 ou 2	319 Frs
Giga PD CD	399 Frs
Giga PD update 1 ou 2	239 Frs
Raytracing Vol.1 ou 2	199 Frs
Ange 4000/Cactus CD	199 Frs
Meeting Pearls 2	119 Frs
Amiga Tools	249 Frs
Extension SX1 CD32	1990 Frs
Clavier SX1 CD32	350 Frs

(* = compatible CD32 ** = pour CD32 uniquement)

LECTEUR CD-ROM A1200
Lecteur CD ROM PCMIA pour Amiga 1200 compatible CDTV, CD32, CD PC et Mac, CD Audio.
Lecteur seul 1990 Frs
Lecteur + 3 CDs 2490 Frs

PANDORA CD (CD 32)
Un remarquable CD Multimédia comprenant des centaines de clips art, des presentations superbes, à un tout petit prix.
99 Frs

CABLE SERNET CD32 / AMIGA
POUR RELIER VOTRE CONSOLE A UN AUTRE AMIGA. A UTILISER AVEC LES CD NETWORK CD OU CD EXCHANGE
239 Frs

INSIGHT DINOSAURS (CD 32)
Découvrez sur votre CD 32 le monde fantastique des Dinosaures avec ce CD Multimédia d'une qualité remarquable.
399 Frs

EMERALD MINE (CD 32)
La compilation ultime pour les fans de Boulder Dash et Emerald Mine. Des milliers de niveaux à explorer sur votre Cdtv, CD32 ou Amiga+CD.
149 Frs

MOD SEX FILE (CD 32) + FMV
Sous-titré Electric Dreams, ce véritable Vidéo CD présente 12 Top Models dans le plus simple appareil
CD STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES
399 Frs

AMINET 3 119 Frs
L'update de Aminet 2 avec toutes les nouvelles archives de Aminet jusqu'au mois de juillet 94

CD EXCHANGE Vol.1 (CD 32)
Un superbe nouveau CD Anglais comprenant des centaines de jeux, utilitaires, fontes, clip arts, musique, animations, demos etc..
199 Frs

AMOS DP CD
La collection Amos DP présente sur un CD les disquettes 1 à 621, soit plus de 34000 fichiers. Le nec plus ultra de l'AMOS.
199 Frs

SEXUAL FANTASIES
Le premier CD ROM Amiga pour Adultes 590 Mégas d'images et d'animations (Pour tout Amiga + CDRom, CDTV et CD32)
STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES (CD32)
PROMO 299 Frs

NETWORK CD (CD 32)
Le nouveau CD de Weird Science contient les disquettes Fish 800 à 973, les Amos 478 à 603, les TBeg 1 à 74, 500 images en 256 couleurs, des utilitaires Photo-CD, et tous les programmes de communication pour relier votre CD32 à un autre Amiga.
199 Frs

VIDEO CREATOR
DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE
Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV)
Plus de 1000 images disponibles
Une multitude d'effets spéciaux
Des effets Psychés avec Psycho Cycle
Entièrement géré à la souris
Inclus: Random Rave générateur d'effets vidéos
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)
POUR CD32 et OVERDRIVE CD 399 Frs

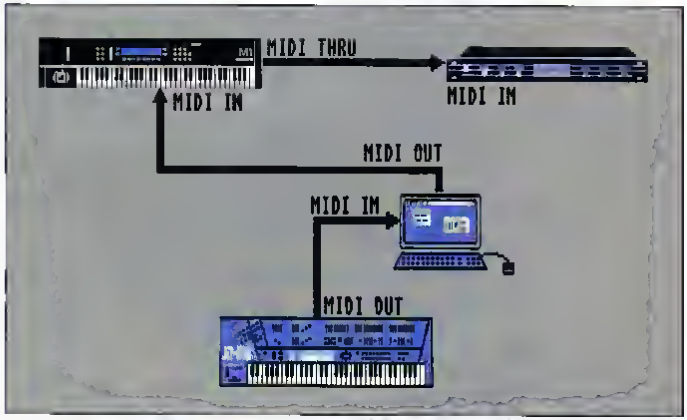
(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax : 59 82 95 00 AD1094

Deluxe midi IV

NICOLAS FOURNEL

Avant l'apparition de la norme Midi, il était quasiment impossible de faire communiquer entre eux deux synthétiseurs. Aujourd'hui, il nous paraît presque inconcevable de ne pas connecter à un ordinateur l'ensemble des appareils Midi très variés qui ont vu le jour, des synthétiseurs aux boîtes a rythmes, des échantillonneurs aux magnétophones, en passant par les contrôleurs de toutes sortes. Point de salut pour le musicien moderne, sans le triumvirat Midi In, Out et Thru.



Exemple de branchements Midi autour de l'Amiga.

Comme les plus perspicaces d'entre vous l'auront probablement relevé, l'Amiga n'est pas équipé d'origine de ces trois prises Midi, mais il peut aisément devenir le coeur d'un studio Midi : il suffit pour cela de lui ajouter l'interface adéquate qui va venir se brancher sur le port série. En effet, techniquement, la norme Midi n'est autre qu'un protocole sériel utilisant 8 bits de données, un bit de start et un bit de stop, et une vitesse de 31 250 bauds. A l'intérieur d'une interface Midi, on convertit simplement les signaux RS232 en une transmission par boucle de courant. C'est donc également ce que fait l'interface *Deluxe midi IV* d'Adept Development, objet de ce test. Il n'y a pas plusieurs façons de faire une interface Midi (ceci explique pourquoi votre *Deluxe midi IV*, comme toutes les interfaces Midi, fonctionnera avec l'ensemble des séquenceurs Midi, d'*Octamed* à *Bars & Pipes* en passant par *Music X*), et les différentes versions disponibles sur le marché ne diffèrent que par divers ornements plus ou moins utiles : un paththru, une led, au mieux une ou plusieurs prises Midi Out ou Thru supplémentaires. L'interface *Deluxe midi IV* ne s'embarasse pas de détails inutiles : présentée sous la forme d'un petit boîtier noir de faibles dimensions (64x79x28 mm), elle ne comprend que les trois prises Midi de base : Midi In, Midi Out et Midi Thru, ainsi que le connecteur pour le port série.

Midi connection

On regrettera toutefois que l'interface ne soit livrée avec une paire de câbles Midi et une disquette, contenant l'un ou l'autre séquenceur ou tracker Midi du Domaine Public. Dans le même ordre d'idées, et afin de faciliter la tâche du débutant, un petit livret expliquant la norme Midi (ou du moins ses bases) avec quelques exemples de branchements typiques aurait été le bienvenu (voir l'illustration de branchement classique). Un dernier point concernant la taille des câbles Midi : plus ils seront courts, moins vous rencontrerez de problèmes de parasites et de distorsion du signal. Bien que la norme Midi fixe la longueur maximale à 15 mètres, évitez de dépasser 3 ou 4 mètres, surtout si plusieurs appareils sont connectés les uns derrière les autres. ■

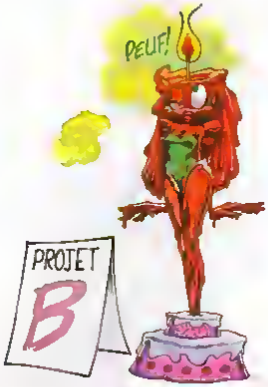
Dream prof

***Midi** (Musical instrument digital interface) : interface numérique pour instrument de musique. Norme définie en 1983 pour la communication des instruments de musique. Elle s'étend actuellement à d'autres appareils de spectacle comme les lumières.*

***Midi In** : fiche Din cinq broches par laquelle une machine Midi reçoit des informations provenant d'une autre machine Midi.*

***Midi Out** : fiche Din par laquelle une machine (par exemple un séquenceur) peut envoyer des informations à une autre machine Midi.*

***Midi Thru** : fiche Din par laquelle une machine Midi retransmet toutes les informations entrées par sa prise Midi In, sans les modifier. Ceci permet de chaîner plusieurs appareils, chacun ne traitant que les données qui le concerne (arrivant par sa prise Midi In) et transmettant l'ensemble des données par sa Midi Thru.*



A savoir

Suite à l'article paru en page 67 de Dream n°10 concernant le système S-port permettant de relier une CD-32 à un Amiga, son distributeur Turtle bay direct, nous demande d'apporter les précisions suivantes : même si dans la théorie, deux moniteurs sont requis, il est possible de travailler avec un seul moniteur, qui sera branché successivement à la CD-32 puis au 1200. Pour tout renseignement sur ce système : Turtle bay direct (Le Veurdre).

Les Prix
Le Service
La Valeur
La Qualité

CUDA Informatique S.A.R.L. - 9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone (1) 42 46 47 60 Téléfax (1) 42 46 47 01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Nouveau Catalogue sur demande

M-Tec 1230 / 28 - 1990.F

- Vrai 68030 avec MMU
- Horloge
- Support Co-Pro PLCC + PGA
- Option SCSI 2
- Extensible jusqu'à 8 Mo
- Accepte SIMM 32 Bit standard

Amiga News Juillet / Août 1994

" Vu son excellent rapport performences options / Prix, la carte M-Tec 1230 28 Mhz. est à mon avis la plus adaptée aux amateurs .... aux programmeurs disposant de budget moyens.

Carte Accélératrice
M-TEC 1230
Pour A1200

Super Promo
3690.-- TTC.
M-Tec 1230/28 + 4 Mo + Co-pro 28 Mhz.

3 490 F avec les bons plans

Options
Co-Pro + Oscillo

20 Mhz	590.--
33 Mhz	790.--
50 Mhz	1290.--

Mémoires

4 Mo	1000.--
8 Mo	2490.--

MEMOIRES

Amiga 500		
CI512H	512K + Horloge	289 -- Fttc
CI520	2 Mo + Horloge *Option 1 Mo Chip*	990 -- Fttc
MegaChip2	2 Mo CHIP + Super Fat Agnus	1790 -- Fttc
Amiga 600		
CI606H	1 Mo + Horloge	490 -- Fttc
Amiga 1200		
CI1208	2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1590 -- Fttc
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1890 -- Fttc
DKB1202	2 Mo (2 supports mémoires SIMM)	1790 -- Fttc
	4 Mo (2 supports mémoires SIMM)	2190 -- Fttc

LECTEURS

Double Densité		
CI880	Externe tout Amiga	490 -- Fttc
CI881	Interne A500/600/1200	460 -- Fttc
CI882	Interne A2000/4000	460 -- Fttc
Haute Densité	1 76 Mo par disquette, Nécessite WB2 04	
CI176	Externe tous Amiga	1190 -- Fttc
CI1761	Interne tous Amiga,	990 -- Fttc

SCANNEURS

PowerScan 4	Scanneur à main 256 niv de gris	1490 -- Fttc
Power Scan Couleur A4		2490 -- Fttc
Epson GT 6500	Scanneur A4, 600 OPI, Couleur	7790 -- Fttc

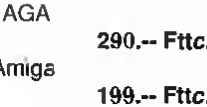
ACCESSOIRES & DIVERS

ROM Switcher A500	279 -- Fttc
ROM Switcher A600	329 -- Fttc
ROM Switcher A1200 (3 0/1 3 livré avec ROM)	650 -- Fttc
Video Backup (Version Peritel)	549 -- Fttc
Souris Mécanique (Haute Qualité)	150 -- Fttc
Disk Expander	349 -- Fttc
Supra Turbo 28 (A500/ A2000)	1290 -- Fttc
Souris Optique avec tapis	399 -- Fttc

Nouvelle ligne

Controleur Externe + Memoire (A500)	1130.-- Fttc.
Controleur Interne (A2000) + Memoire	790.-- Fttc.
Crayon Optique + Tapis	310.-- Fttc.
Souris Optique + Tapis	350 -- Fttc
TrackBall Amiga / Atari	290.-- Fttc.
Alfascan Scaneur + Soft 256 Niv. gris	1290.-- Fttc.
I/O Card 2 seriel 2 parallel A2/3/4000	990.-- Fttc.
Controleur CD-ROM + IDE	990.-- Fttc.

Super Promo



Painter 3D + Personal Paint V4.0	**290.-- Fttc.**
Logiciel 3D & Programme de dessin AGA	
Fun Color	**290.-- Fttc.**
16'000 millions de couleurs sur tout Amiga	
Deluxe Midi IV	**199.-- Fttc.**
Home Music Kit	**349.-- Fttc.**
The Sound Shop	**590.-- Fttc.**

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette Publicité, Contactez-nous !

Vente uniquement par correspondance

Bon de Commande

Nom _____ Tel _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

No Article / Description	Montant TTC
+ Frais de Transport	
Total	

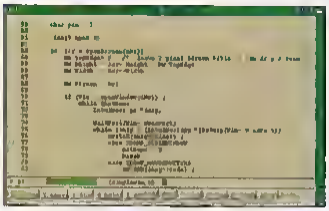
Signature _____

Como se Dice ?

JEROME DURAND

Someware nous annonce la sortie d'une nouvelle version de Dice, le compilateur C le plus vendu du marché Amiga. C'est l'occasion idéale pour Dream d'étudier de plus près ce langage, certainement le plus utilisé sur notre machine.

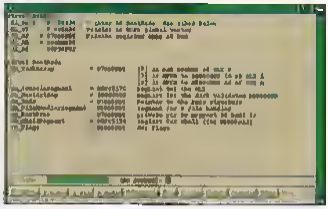
Créé par Dennis Ritchie, le langage C est selon son auteur *"ni de très haut niveau, ni très riche ; il ne se spécialise pas non plus dans un champ particulier d'applications"*. Ce sont bien là ses avantages ! C'est un langage intermédiaire qui permet d'écrire aussi bien des systèmes d'exploitation, comme le Workbench, que des applications de gestion. Grâce à la normalisation ANSI de 1983, tous les systèmes informatiques (Dos, Windows, Mac, Unix, Amiga..) disposent d'outils de programmation en C, facilitant ainsi le portage d'une machine à une autre. Ajoutons que le C étant modulaire, il est facile d'en étendre les possibilités par de nouvelles bibliothèques de fonctions. Ces différentes caractéristiques expliquent certainement son succès dans la communauté des programmeurs. L'Amiga n'a bien sûr pas échappé à ce mouvement. La quasi-totalité de son système d'exploitation a même été écrit dans ce langage. Il est donc souvent plus facile d'écrire son application pour Amiga en C.



Le débogueur : la fenêtre standard (source C)

Dice pro

Propose, pour l'instant, avec une documentation impressionnante en anglais (environ 350 pages), stocké sur cinq disquettes, *Dice pro* s'installe sans difficulté, grâce à l'Installer, le système d'installation standard de Commodore. *Dice* peut même s'utiliser sur un Amiga sans disque dur. Mais le système des disquettes est souvent trop lent pour le programmeur impatient. Car *Dice pro* est vraiment rapide. Il l'est, naturellement, par sa conception. De plus, il offre, comme ses concurrents, la possibilité de ne pas recompiler les informations redondantes grâce aux headers précompilés. Les différents programmes composant le compilateur sont tous "réentrants" et peuvent être rendus résidents en mémoire. Enfin, un système de cache (Dice cache) limite au minimum les accès disques. Dans ces conditions, la vitesse de compilation obtenue est assez exceptionnelle.

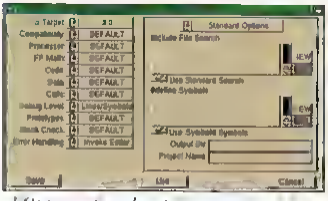


Le débogueur : consultation des structures du système (DOSBase).

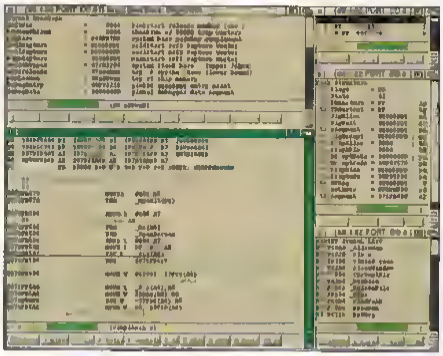
Si *Dice pro* se caractérise par de très nombreuses nouveautés (car il s'agit d'un système entièrement revu et enrichi de très nombreuses fonctions), certaines se distinguent tout particulièrement, car elles facilitent énormément le travail du programmeur : *DD* (le débogueur source), *VMake* (un environnement de programmation pilotable à la souris) et l'intégration de l'environnement du compilateur directement à l'intérieur de l'éditeur.

Le débogueur source

Le débogueur source permet de chasser ces fameux bogues, cauchemars du programmeur. Pour quelle raison obscure, le programme soigneusement pensé, ne s'exécute-t-il pas comme prévu ? Un seul moyen pour le découvrir : suivre pas à pas l'exécution du programme pour faire apparaître le bogue. Mais le programme C, une fois compilé, n'est plus qu'une indigeste suite d'instructions machine difficiles à interpréter. C'est là qu'intervient le débogueur. Il fait le lien entre l'exécutable et les sources C : le programme apparaît en C, et les instructions s'exécutent les unes après les autres, sous le contrôle du programmeur. *DD*, le débogueur source de *Dice pro* dispose de toutes les fonctions nécessaires à cette activité. Les options sont nombreuses : points d'arrêt, affichage de l'exécutable dans différents formats, contrôle des structures du système grâce au moniteur, etc. Le programmeur peut ouvrir autant de fenêtres qu'il le désire, il n'est limité que par sa mémoire disponible. Les commandes sont accessibles à la souris, ou peuvent être tapées au clavier.



VOpts : gestion des options sous intuition.



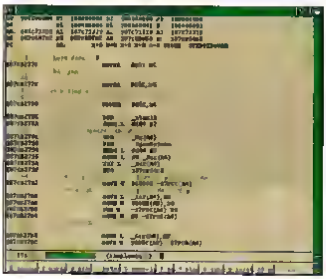
Le débogueur : exemple d'environnement multi-fenêtres

Malgré quelques défauts dus à la jeunesse du produit et qui seront certai-

nement corrigés dans l'avenir, *DD* est tres efficace et remplit parfaitement son rôle.

VMake : la programmation à la souris

Autre nouveauté : *VMake*. Il s'agit d'un environnement de programmation visuel (*Visual make*) qui permet de gérer un projet (ensemble de sources C) entièrement à la souris. Avec un simple clic, le programmeur pourra modifier les sources, lancer une compilation, invoquer le débogueur, modifier les options de compilation (VOpts), ou contrôler les différentes versions d'un programme grâce à Rcs. Rcs (Revision control system) est un ensemble d'outils permettant à *Dice pro* de mémoriser toutes les modifications apportées à un ensemble de sources. Par exemple, le programmeur pourra



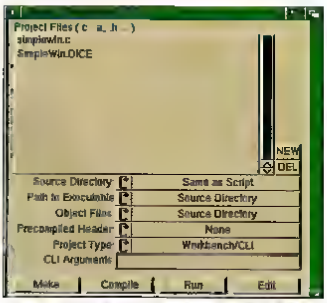
Le débogueur : le mode mixte (sources C et Assembleur)

ainsi connaître la liste des corrections apportées entre le 1er et le 15 juillet, ou reprendre les sources de la version 1.3 de son projet en cours. Ce système est vraiment précieux pour suivre un développement, ou retrouver les erreurs introduites dans la mise au point d'une nouvelle révision. Tout cela est directement accessible depuis *VMake*. C'est en réalité une interface graphique aux principaux outils de développement. Les commandes qui devaient autrefois êtres tapées dans un Shell, sont maintenant à laportée de la souris. Non seulement *VMake* simplifie le travail du programmeur, mais il évite aussi au débutant l'apprentissage des options de compilation.

Un environnement intégré

L'essentiel du temps de développement se passe bien sûr à l'intérieur de l'éditeur. C'est avec lui que le programmeur va écrire ses programmes. *Dice pro* en propose deux en standards. Le classique *Dme*, simple et efficace, qui accompagne *Dice* depuis les tout premiers temps. Ou encore *Advanced microemacs*, plus complexe, mais très puissant.

Dans les deux cas, l'environnement de programmation s'intègre parfaitement à l'éditeur. La compilation, le débogage, le contrôle des erreurs, sont accessibles directement depuis l'éditeur. Même *VMake* peut être lancé par une simple sélection dans un menu. Une aide en ligne permet de retrouver la documentation des commandes de *Dice pro*, des fonctions des bibliothèques, et même des fonctions documentées dans les autodocs, pour ceux qui disposent d'un kit développeur Commodore. Mieux encore : si vous utilisez *Turbo text* ou *Cygnus ed*, les deux éditeurs les plus courants sur Amiga, vous n'aurez



VMake : gestion des projets sous intuition

même pas besoin de changer vos habitudes pour profiter de cet environnement intégré. En effet, *Dice pro* propose, en standard, les mêmes fonctionnalités pour ces deux éditeurs.

Conforme à la norme ANSI, très complet (l'installation complète réclame pas loin de 10 Mo sur le disque), tres souple (le programmeur exigeant personnalisera entierement son environnement de programmation grâce à ARexx), simple à utiliser (grâce à son environnement visuel), bien documenté, bien supporté par Someware, bientôt disponible en français, proposé au prix imbattable d'environ 1 290 francs, *Dice pro* est sans aucun doute un excellent investissement. Le programmeur expérimenté trouvera son compte dans la qualité du produit. Quant au débutant, il verra son apprentissage facilité grâce à l'aide en ligne et à l'environnement graphique de *VMake*. ■

NEW TECH VIDEO
34, rue de Malte 75011 Paris
& 43.57.60.06
Fax 43.57.99 29
Métro Oberkampf

A4000/030	TEL
A4000/040	TEL
A1200 Seul	2590 F
A500 (Okaz)	800 F
A500+ (Okaz)	900 F
A1200+DD80Mo	3490 F
A1200+DD340Mo	4990 F
A1200+DD420Mo	5290 F

A 500

Memoires
512Ko SH 239 F
512Ko AH 290 F
2Mo + Horloge 990 F
Megaship 1790 F
Cartes acceleratrices
Supra Turbo 28 1290 F
M TEC520 1990 F
M TEC530/1 2990 F
M TEC530/4 3990 F
Disques durs (controleurs)
M TEC AT500 1130 F
M TEC AT 500r 990 F
Accessoires
ROM Share 500 280 F

A 600

Memoires
1 Mega SH 449 F
1 Mega AH 490 F
Cartes Acceleratrices
M TEC 620 1990 F
M TEC 630/1 2990 F
M TEC 630/4 3990 F
ROM Share 600 280 F

Lecteurs disquettes
Drive XLe(HD ext.) 1190 F
Drive XLi(HD int.) 990 F
PC880B(Blitz antiv) 725 F
Lecteur Ext tout A 490 F
Lecteur Int A500 460 F
Lecteur Int A2000 460 F
Lec Int 600/1200 460 F

A 1200

Memoires
1208 0Mo 890 F
1208 2Mo 1590 F
CI 1208 4Mo 1890 F
CI 1208 8Mo 2390 F
DBK 1202 950 F
CoPro 20 Mhz 550 F
CoPro 33 Mhz 750 F
CoPro 40 Mhz 950 F
CoPro 50 Mhz 1450 F
Cartes Accélératrices
M TEC1230/28 0Ko 1990 F
M TEC1230/28 8M 3390 F
Accessoires
ROM Share 1200 490 F

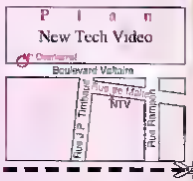
A 2000

Cartes controleurs
SCSI ss Ext. Ram 599 F
IDE avec Ext. Ram 799 F
Cartes Acceleratrices
SupraTurbo 28 0Ko 1290 F

Accessoires

ROM 1.3 170 F
ROM 2.0 199 F
Souris 150 F
Deluxe Midi IV 199 F
Home Music Kit 349 F
P. Paint - Painter3D 290 F
Video Back com 549 F
Video Back Per 599 F
Lecteur Ext 490 F
CD32 + 4 jeux 1200 F

S-PORT pour se servir de CD32 comme lecteur CD-Rom sur A1200 490 F



COMMANDE NEW TECH VIDEO
Nom ..... Prenom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
N° de téléphone ..... Machine .....

DESIGNATION	Qté	PRIX
35 Frs Poste – 90 Frs console 70 Frs CR		
TOTAL A PAYER		

CHÈQUE ☐ * MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE ☐
DATE EXPIRATION / Signature

* Protégé par Chèque Service RC 397 476 128

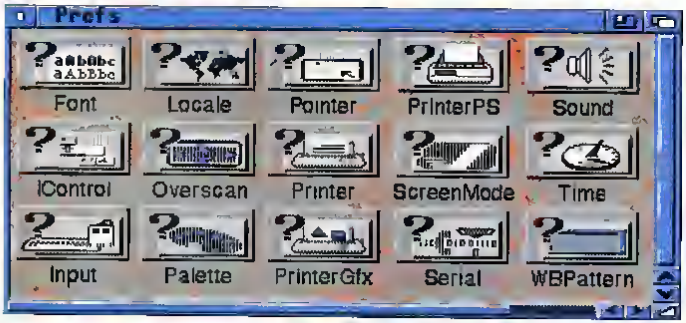
Ma préférence à moi

BIOMAN

Comme promis, nous allons décrire cette fois-ci, les différents utilitaires se trouvant dans le répertoire Prefs du Workbench de version 2.0 et supérieure. En guise de prologue, et pour répondre à certaines questions de lecteurs, nous aborderons une question existentielle : à quoi sert le Workbench ?

Le Workbench (atelier en français) permet tout simplement d'utiliser votre Amiga en tant qu'ordinateur ! Sans cette interface entre vous et l'Amiga, les possibilités d'utilisation de cette machine seraient très limitées (ou alors seulement en tant que console de jeux). Le Workbench est ce qu'on appelle en bon français un "Operating System" (dont OS est l'acronyme). Ainsi, grâce au Workbench, vous pouvez utiliser de façon simple, votre lecteur de disquette, votre logiciel préféré ou encore votre souris ! Cet OS a bien sûr évolué en fonction des nouvelles machines. La version la plus récente est celle numérotée 3.1 (1).

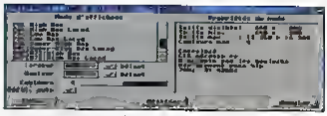
Le répertoire "Prefs"



Le répertoire Prefs

Le Workbench est constitué de différents programmes qui sont regroupés selon leurs fonctions dans des répertoires. Ce mois-ci, voyons le contenu du répertoire "Prefs".

• ScreenMode (mode d'affichage) : cet utilitaire permet de choisir pour le Workbench, la résolution, le nombre de couleurs et la fréquence de l'affichage. La résolution correspond au nombre de points (ou pixels) affichables simultanément sur l'écran, mais la résolution dépend aussi des



ScreenMode

fréquences horizontales et verticales d'affichage : plus ces deux fréquences sont élevées et plus le nombre de pixels affichables sur l'écran est élevé. Alors pourquoi ne pas mettre d'office la plus grande résolution possible avec des fréquences les plus élevées possibles ? Tout simplement parce que la consommation de mémoire est proportionnelle à la résolution et que, de plus, la plupart des moniteurs standards ne peuvent s'adapter à des fréquences élevées (les moniteurs vidéo, genre TV, ont une fréquence verticale de 50 Hz et horizontale de 15,6 Khz, les VGA ayant une fréquence horizontale double). L'Amiga, contrairement aux compatibles Pc, peut exploiter une foultitude d'affichages différents : du NTSC basse résolution (640x239, fréquences verticales de 60 Hz, horizontales de 15,72 Khz) à la super haute résolution entrelacée PAL (1280x512, 50 Hz, 15,6 Khz) vous avez le choix (plus de 20). Mais bien sûr, ce choix dépend de votre moniteur. Le meilleur des moniteurs serait celui qui s'adapterait aux fréquences horizontales les plus basses (c'est-à-dire, la fréquence vidéo de 15,6 Khz) et aux fréquences horizontales les plus élevées (31,43 Khz, la fréquence d'un VGA). Le dernier paramètre est celui du nombre de couleurs disponibles pour le Workbench. Vous pouvez choisir un chiffre entre 2 et 256 (32 au maximum pour les possesseurs de 500 Plus, 600 et 3000, donc tous ceux qui n'ont pas une machine AGA). Attention, plus vous disposez de couleurs sous le Workbench et plus celui-ci prend de mémoire vive et moins l'affichage est rapide.

WBPattern

• WBPattern (fond d'écran) : grâce à cet utilitaire il sera possible de placer une image en fond de votre Workbench, soit utiliser un motif ("pattern") pour ce fond. Le nombre de couleurs utilisées pour ce fond dépendra bien sûr de celui sélectionné dans l'utilitaire vu précédemment ScreenMode. Pour choisir une image de fond, vous devez cliquer sur le champ "Type" et choisir "Picture" (ou "image"), puis ensuite cliquer sur "Select Picture" (sélectionner image). L'image sélectionnée doit obligatoirement être de type IFF. Le format de l'image peut être plus petit ou plus grand que le Workbench, mais je vous conseille d'utiliser une image de même taille et de même résolution (par exemple, pour un Workbench en haute résolution entrelacée, prendre une image de format 640x512). Si vous n'êtes pas sûr du résultat, vous pouvez cliquer sur "Test" et voir ce que cela donne sur votre Workbench.

• Overscan (suraffichage) : cet utilitaire vous permet d'exploiter au maximum votre affichage d'écran par rapport à votre moniteur. Ainsi vous dépassez la taille standard d'une réso-

lution donnée (exemple : dépasser l'affichage des 640x512).

Overscan

• Palette : ce programme permet de modifier les couleurs du Workbench. Le nombre de couleurs disponibles dépend du choix sélectionné dans l'utilitaire ScreenMode (voir ci-dessus).

• Serial (port série) : cet utilitaire sert

Serial

à modifier les paramètres d'entrée-sortie sur l'interface série RS232C. Vous devez l'utiliser lorsque vous voulez brancher par exemple un modem sur l'interface série. Si vous branchez un Minitel à l'aide d'un câble spécifique, il faut poser les paramètres suivants :

Débit : 1 200 bauds (ou plutôt bit par seconde, BPS).

Tampon d'entrée : aucune importance.

Protocole : aucun.

Parité : paire ("even").

Bits/car: 7.

Bit d'arrêt : 1.

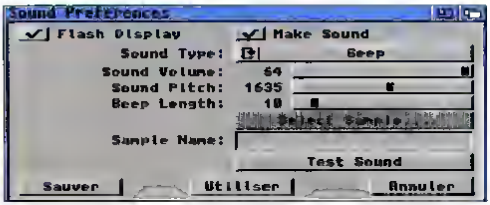
• Time (temps) : cet utilitaire sert à mettre votre Amiga à l'heure. Ainsi, vos fichiers seront bien datés (très utile lorsqu'on ne sait plus quel fichier est le plus récent, il suffit de regarder leurs dates de création/modification).

• Locale : grâce à ce programme,

Locale

vous pourrez mettre votre Amiga en suédois... (voir les précédents numéros de Dream pour plus d'explication).

• Sound (son) : ce programme permet de choisir quel genre de son vous



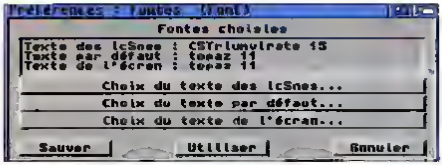
Sound

voulez obtenir lorsque vous faites une mauvaise manipulation sous le Workbench. Vous avez le choix entre un son numérique ou un bip sonore (en sélectionnant le type de son). Le son numérique doit être un fichier IFF.

• Printer et PrinterGfx (imprimante) : déjà vu, voir le numéro précédent de Dream.

• Pointer (pointeur) : si vous trouvez que la petite flèche qui vous sert de pointeur souris ne vous convient pas, alors amusez-vous à le modifier grâce à cet utilitaire.

• IControl : ce programme ne sert, d'après moi, à rien... même si on utilise son Amiga de façon intensive. Si, il y a tout de même une option intéressante pour les possesseurs de 1200 et de 4000 : le mode "Promotion". Celui-ci, comme son nom ne l'indique pas, sert



Font

à forcer les logiciels à ouvrir des écrans non entrelacés dans les cas où sont utilisés les modes à double balayage d'écran (DblPAL et DblNTSC).

• Font (fontes) : avec cet utilitaire, vous pouvez choisir les polices et les tailles des caractères utilisés pour les textes sous les icônes, pour les menus déroulants et pour le Shell.

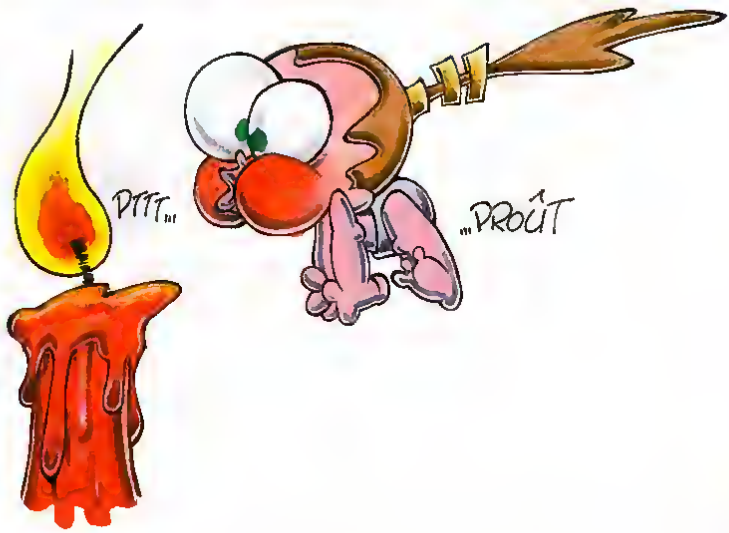
• Input (entrées) : ce programme vous

Input

permet de choisir votre type de clavier et de changer les paramètres d'utilisation de la souris.

Et voilà ! Le répertoire "Prefs" n'a plus de secret pour vous. Un dernier conseil : lorsque vous modifiez des paramètres dans l'un des utilitaires de ce répertoire, surtout ne sauvez pas la configuration (case "Sauver") si vous n'êtes pas certain d'avoir tout saisi. Cliquez dans la case "Utiliser". ■

(1) Pour plus de renseignements à propos des différentes versions du Workbench, veuillez vous rapporter aux numéros précédents de Dream).



Si vous n'avez pas d'idées sur la manière de fabriquer une image de synthèse, vous pouvez remercier Dreamette de vous offrir un programme complet 3D en couverture. En effet Painter 3D est un très bon outil d'initiation qui nécessite peu de mémoire. Vous pouvez le copier tel quel sur le disque dur, ou l'utiliser à partir d'une copie de la disquette Atream.

La 3D en toute liberté

FRÉDÉRIC BOULLIER

La rubrique "en pratique" ne saurait remplacer le manuel d'utilisation mais vous propose une approche de la modélisation avec Painter 3D. Nous verrons, entre autres, comment, à partir d'un contour 2D, il est possible de donner du relief par élévation ou encore par rotation.

Le tracé d'un contour : il s'agit de dessin vectoriel ! Ne vous effrayez pas, vous en avez déjà tous fait, rappelez-vous : reliez les points de 1 à 3 844 pour découvrir l'objet que le gentil nounours tient entre les mains. Cet exercice enfantin résume très bien ce qu'il convient de faire dans la majorité des logiciels d'images virtuelles ou autres machines CAD. Ici, lorsque le programme est lancé, le premier gadget à ouvrir est celui marqué A dans la figure 1. S'ouvre alors une fenêtre que vous pouvez redimensionner comme dans le Workbench, la colonne de gadgets continue vers le bas de l'écran et vous pouvez la déplacer vers le bas en descendant la souris et réciproquement. Le gadget B active la grille, le C permet de dessiner. La manière de tracer le contour est un peu particulière car chaque nouveau point que vous déposez avec un clic du bouton gauche divise le segment précédent. Faites attention à ne jamais faire d'intersections car *Painter* 3D ne sait pas les exploiter, en cas d'erreur vous avez le permis de tuer le point fautif avec le gadget D, toutes les icônes présentant un pistolet ou un canon ont un effet similaire. E et F servent à dessiner des courbes plus ou moins

Figure 3 : réglages de l'écran

tendues entre les deux derniers points actifs. G fabrique des polygones réguliers et les deux gadgets situés à gauche de H permettent de sélectionner les différents points du contour. A ce stade de la compétition, c'est à vous d'expérimenter ce type de dessin et, avec peu d'entraînement, vous représenterez ce que vous voudrez. N'oubliez pas que les lignes ne doivent pas se croiser et que le I efface tout pour recommencer.

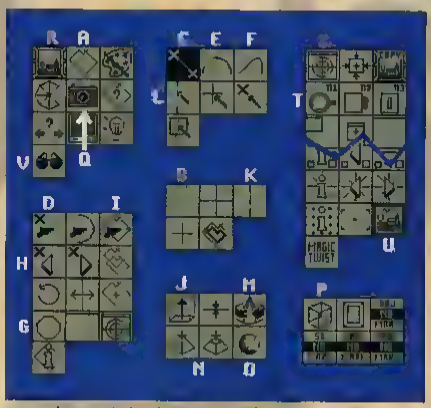


Figure 1 : les différents outils de Painter 3D

Elévation et rotation

Considérant que vous avez réussi avec succès l'exercice précédent, nous allons donner du volume à votre création. Une fois le contour fini, le gadget J donne de l'épaisseur à la forme : en cliquant sur J, une boîte de dialogue s'ouvre et demande simplement que vous baptisiez d'un joli nom votre premier objet virtuel. Une fois ceci fait, une nouvelle fenêtre apparaît avec, oh ! miracle la forme en 3D "fil de fer" ! Ce n'est pas tout, en maintenant le bou-

ton droit enfoncé, vous pouvez examiner l'objet sous toutes ses coutures plus ou moins en temps réel selon la rapidité de votre Amiga
Ne reculant pas devant la difficulté, revenez à la fenêtre du contour et cliquez sur K : un axe vertical apparaît à gauche du contour, vous pouvez l'éloigner avec L. Ce trait n'est autre que l'axe qui sert de pivot à la rotation que l'on fait avec M, comme pour l'élévation, donnez un nom à l'objet ainsi créé et celui-ci occupe une nouvelle fenêtre 3D. Pour bien comprendre la rotation, essayez de reproduire la pièce d'échec de la figure 2. Toujours sur le même principe, en partant d'un contour, les deux icônes situées au-dessus de N font respectivement des pyramides tronquées ou non, enfin O réalise des sphères à partir de rien du tout et sans autre forme de procès. Lorsque la fenêtre 3D est active, le gadget P permet de visualiser l'objet de manière solide (voir figure 2)

Photographie

Un clic sur Q et voilà la figure 3 qui apparaît. Cette boîte de dialogues concerne le réglage de l'écran où seront calculées les images, cliquez sur les cases correspondantes pour que l'état soit ouvert et le mode HAM ou encore monochrome ce qui vous offre l'accès à la haute résolution entrelacée

Dans la barre menu choisissez projet : nouveau, puis projet : chargez, optez pour l'une des maquettes fournies, Duplex par exemple. R ouvre une boîte de dialogue dans laquelle se trouve tous les objets, sélectionnez Duplex et voici la fenêtre 3D présentant les trois étages d'une maison que l'on peut faire pivoter grâce au bouton droit maintenu enfoncé ou encore à l'aide des flèches en bas de la fenêtre. Vous pouvez déplacer la position de l'observateur avec les icônes où est représenté un oeil. Si toutefois vous êtes perdu S recentre le sujet dans la fenêtre et les trois gadgets à droite de T donnent des vues de dessus, de profil et de face
Le grand moment est arrivé, si la mise en scène convient, vous pouvez appuyer sur U, le curseur se change en un petit "Draw" qui indique que le programme calcule le rendu final de l'image. Pour observer les efforts de votre processeur, amenez le curseur sur la barre menu, maintenez le bouton gauche enfoncé et faites descendre l'écran de *Pointer 3D*, vous verrez sur l'écran l'évolution du dessin qui apparaît progressivement. Si le temps commence à vous sembler long, un clic sur le bouton droit interrompt les calculs et vous rend la main. Les lunettes de soleil V donnent la possibilité de régler le niveau de qualité de 1 à 6 : plus le chiffre est élevé, plus la qualité est grande et plus le calcul est long ! Ainsi pour l'image de Duplex je vous suggère de régler ce paramètre sur 1.

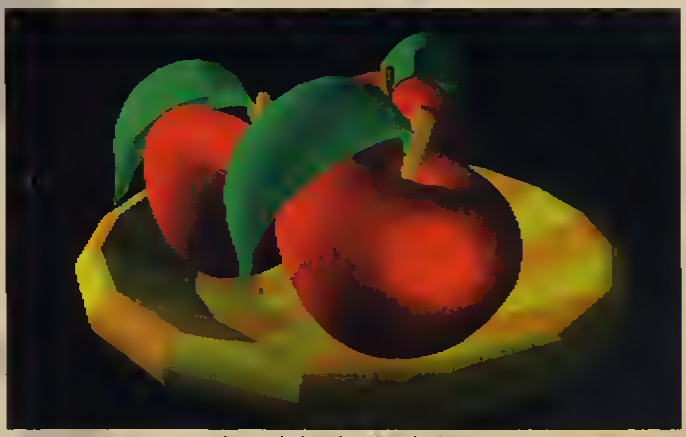


Figure 4 : le réglage de la lumière

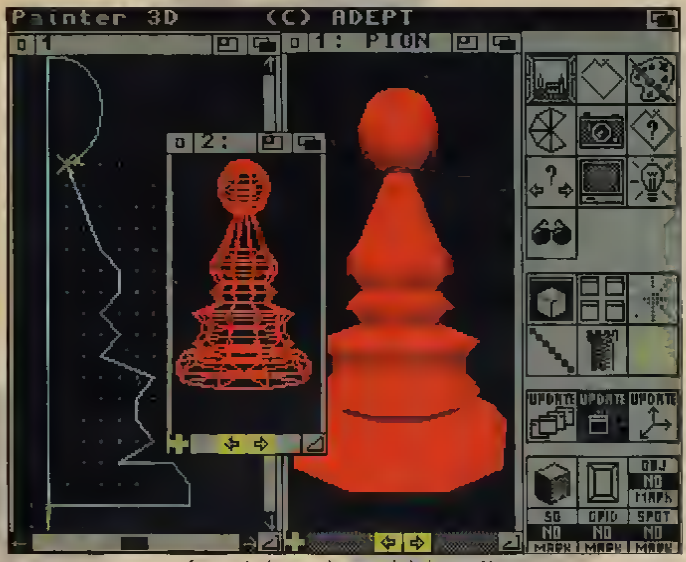


Figure 2 : la visualisation de l'objet en 3D

Pour aller plus loin...

Régler la lumière, les couleurs, assembler des objets..., sont autant de possibilités offertes par *Pointer 3D* (figure 4) mais la rubrique en pratique n'est pas extensible et, si le programme vous intéresse, je ne saurais trop vous conseiller de répondre à l'offre qui vous est faite par la société Adept et Dream pour vous procurer le manuel en français, la version spéciale pour processeurs accélérés, et les outils de conversion. Vous trouverez les détails de cette offre en ouvrant l'icône "lisez-moi" dans la disquette de ce numéro ■

Qu'est-ce que nos deux experts ès programmation proposent pour ce numéro anniversaire ? Du côté du Blitz, un utilitaire de compactage qui saura stocker tous vos nombreux programmes, et pour Amos, David Gaussinel a concocté ce qu'on pourrait appeler un ABCAmos, histoire de repartir sur de bonnes bases.

Ultra Dream com

PIERRE PHILIPPE LAUNAY, CRÉATEUR D'ABE

L'Amiga est une machine si fantastique qu'il est très difficile de résister à l'acquisition de nouveaux jeux ou utilitaires. Alors comment réussir à mettre un maximum de choses dans un minimum de place ? En utilisant un compacteur évidemment ! Nous trouvons ainsi sur le marché de très nombreux logiciels dont le seul but est de compacter, archiver, réduire, alléger, raccourcir et, pourquoi pas, de compresser les données. Les données sont ensuite restituées très rapidement lors d'une opération appelée "décompactage".

Le programme de ce mois-ci va donc faire date dans l'histoire du stockage des programmes. Vous serez fiers d'être les tout premiers, grâce à Dream, à posséder un tel utilitaire. Vous constaterez que la structure obtenue après de nombreux calculs est si ridiculement réduite qu'il semble quasiment impossible de pouvoir la réduire davantage. Et ce n'est pas son seul intérêt : que vous lanciez ce programme sur un fichier ou sur un répertoire, il vous suffira de double-cliquer sur l'icône obtenue pour vous retrouver instantanément dans le fichier ou le répertoire correspondant. Tout se passe comme si vous aviez cliqueté directement sur ledit fichier ou répertoire correspondant. Il n'y a quasiment aucun temps de décompactage à l'inverse de tous les autres compacteurs actuellement existants..

Alors, tu compactes ?

Les avantages du WB 3.0

Réduction ultime, décompactage instantané : tout cela était trop beau pour qu'il n'y ait pas un petit problème. Ce codage ne peut pas fonctionner si vous ne possédez pas une version du Workbench au moins égale à 2.0. Il vaudra mieux utiliser un Amiga 1200 ou 4000 pour un impact maximum ; c'est ce que testera l'instruction Execversion. Nous utiliserons en effet des particularités qui n'existent proprement que depuis le Workbench 3.0 même si elles fonctionnaient déjà en 2.0. Grâce à une étude approfondie des algorithmes, la science de la programmation, les ingénieurs de Commodore ont par ailleurs si bien travaillé que la plupart des instructions du 3.0 pourront de toute façon fonctionner sans problème sur 2.0, alors qu'elles n'existaient pas encore. Grâce aux tags, beaucoup de fonctions qui n'existaient pas encore en 2.0 ne feront tout simplement absolument rien. En étudiant le programme vous saurez comment utiliser les Tags, les TagList, et de nombreuses autres particularités que seule la puissance des dernières versions du WorKbench peut nous permettre. Si nous avions dû écrire le même programme en version 1.3, son nombre de lignes aurait probablement triplé ou quadruplé.

Bientôt sur vos écrans

Ici rien de nouveau pour les nostalgiques du vieux système 1.3. Nous utiliserons dans le programme un écran commun à toutes les applications, le Workbench. Aussi, pour éviter d'être enfermé à l'extérieur comme un simple vacancier à côté de sa voiture après en avoir oublié les clés sur le tableau de bord, on verrouille notre écran avec la fonction LockPubScreen. On garde les clés avec nous puis on chasse de notre esprit toute référence à Michael Knigt pour nous éviter de dévoyer

pacteur

notre console comme un vulgaire K2000 car, sait-on jamais, de quoi aurions-nous l'air si on nous voyait tout d'un coup parler à notre ordinateur fétiche... Il nous faut donc utiliser LockPubscreen. Puis, quand tout sera fini, autrement dit à la fin du programme, on dévérouillera l'écran avec UnLockPubScreen.

La boîte à malice

Une fois la fenêtre ouverte avec OpenWindow ou bien plus simplement avec OpenWindowTag, on peut commencer à afficher tout ce qu'on veut. Puis quand tout sera fini, on n'oubliera pas de refermer la fenêtre avec CloseWindow. Sur cette fenêtre on veut y mettre des gadgets, ces fameux boutons des interfaces graphiques qu'avait mis à l'honneur un certain Apple mac Intosh, un vague cousin de Duncan mac Leod, mais que seul l'Amiga a su aussi bien exploiter. On recherche tout d'abord le point d'attache spécifique aux nouveaux gadgets créés par Gadgetools grâce à GetVisualInfoA. On se met un tout petit peu de place supplémentaire pour permettre le filtrage spécifique aux gadgets, toujours de type Gadgetools, ne nous leurrons point ! Et il ne nous reste plus qu'à créer nos gadgets grâce à CreateGadget. Ouf, ça y est presque, maintenant montrons nos gadgets dans notre fenêtre. On y rattache leurs dessins grâce à AddGList puis on les présente avec RefreshGadgets. Quant tout sera fini, on effacera les gadgets avec FreeGadgets et on libérera les emplacements supplémentaires, qu'avait imposé Gadgetools, grâce à FreeVisualInfo.

La police court toujours

Après avoir vu tout ce qui précède, Dream va encore plus loin et nous allons maintenant voir comment adapter automatiquement la taille des affichages aux dimensions de la police de caractères utilisée. N'est-ce pas ça le rêve Amiga ? Toujours plus et toujours plus loin. Dans un premier temps, on saisit la hauteur de la police FontYSize de l'écran car c'est celle qui sera utilisée par défaut dans la barre de titre. Un savant calcul que ne renierait pas la Dreamette permettra alors de savoir quelle est la hauteur de cette barre de titre. Il nous faudra ensuite connaître la largeur Fontx et la hauteur Fonty de la police utilisée par les fenêtres. La méthode classique consiste à saisir tout cela à partir de la structure GfxBase mais je n'ai pas trouvé comment faire ça en *Blitz* et, si vous avez une solution élégante, merci de me contacter. On ouvre donc une fenêtre bidon pour pouvoir alors en recopier tout ce qui nous intéresse. Le programme vous montrera aussi comment créer des boîtes de dialogues, les requesters, comment mettre des trames dans les figures, comment afficher en mode transparent, et tout un tas d'autres choses que vous découvrirez sur la disquette. Et là nous saurons alors l'essentiel de tout ce qu'il faut savoir pour bien utiliser la nouvelle apparence du WorkBench 3.0. Tout ça à partir d'un simple programme de compactage... mais alors quel programme. Je dois dire que j'ai été très content quand j'en ai trouvé l'algorithme. En gros, il y a donc dans ce programme une ligne géniale, 50 lignes de traitement des cas particuliers et 300 lignes pour le seul confort d'utilisation. Mais si tout ça n'était finalement qu'une vaste plaisanterie ? Alors là c'est une autre histoire et je préfère sortir mon joker. ■

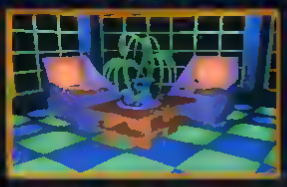
```
Ultra Dream compacteur
; Plan résumé du codage
LockPubScreen
Saisie des dimensions de la police
 OpenWindow
  GetVisualInfoA
  CreateContext
  CreateGadgetA
  Habillage de la fenêtre
  AddGList
  GT_RefreshWindow
  RefreshGadgets
 ; Début de la gestion des événements
  Repeat
   WaitPort
   GT_GetIMsg
   GT_ReplyIMsg
   Traitement des événements
  Until fin
  ; Fin de la gestion des événements
 CloseWindow
  FreeGadgets
  FreeVisualInfo
UnlockPubScreen
```


Offre spéciale

Painter 3D

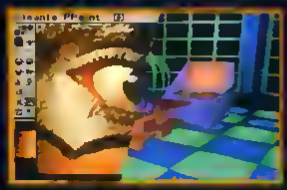
[illegible]

OFFRE 1 : mise à jour Painter 3D



[illegible]

OFFRE 2 : mise à jour Painter 3D + Personal Paint



[illegible]

DREAM ADEPT DEVELOPMENT

BON DE COMMANDE

Je souhaite profiter du tarif spécial Dream [illegible] de la disquette de couverture de ce numéro, ce bon de commande ainsi que mon règlement de

- ❑ 209 francs (149 francs + 60 francs de frais de port) pour la mise à jour Painter 3D
- ❑ 350 francs (290 francs + 60 francs de frais de port) pour la mise à jour Painter 3D + Personal Paint

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Paiement par chèque à l'ordre de Posse Press 21 rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris

Offre exclusive pour la France métropolitaine et modifiable sans préavis valable jusqu'au 31 octobre. Ce bon peut être photocopié

Amos mode d'emploi

DAVID GAUSSINEL, CRÉATEUR D'ABANK

Avant de rentrer dans le vif du sujet, un message personnel aux utilisateurs d'Amos ou d'Easy Amos : "Laissez tomber !" et passez à AmosPro qui vous apportera un confort remarquable. AmosPro étant sorti il y a plus de deux ans et largement abordable par son prix, cette rubrique sera désormais consacrée aux possesseurs de la version pro. Qu'on se le dise. .

Pour programmer en *Basic*, deux options se présentent à vous . soit aligner des instructions dans le style chaotique, soit programmer clairement dans une rigueur organisée. Les temps étant durs, j'ai choisi la rigueur et vous invite à me suivre dans cette voie

Des commentaires

Tout le monde le dit, personne ne le fait : il faut placer des commentaires Sans pour autant tomber dans l'excès, une petite note sur les passages compliqués de votre source (au fait, on dit UN source) vous sera utile lorsque vous vous relirez En *Amos* comme dans la plupart des Basic, pour insérer un commentaire, l'instruction est : REM, que vous pourrez remplacer par un petit '

Des variables

Contrairement au C, l'*Amos* ne vous oblige pas à déclarer vos variables dès le début de votre source Cependant je vous conseille vivement de ne pas utiliser des dizaines de variables différentes Cela ralentit votre programme, consomme de la mémoire inutilement et surtout rend votre source dur à lire Arrivé à ce point, faisons la différence entre deux types de variables, les locales et les globales. Les variables globales contiendront des données auxquelles tout votre programme doit pouvoir accéder

Elles seront déclarées par un GLOBAL au début du source Les variables locales, elles, sont utilisées par les procédures que nous verrons de plus près.

Des procédures

Une procédure est en fait un bout de code *Amos* enfermé entre les deux instructions PROCEDURE et END PROC En argument, PROCEDURE demande une chaîne alphanumérique qui sera son nom. Depuis votre code principal, ou depuis une autre procédure, vous pourrez appeler cette procédure par son nom Une procédure est indépendante du reste du programme Elle utilise ses propres variables dites locales Si vous voulez les partager avec le reste du code, vous devez les déclarer impérativement au début de la procédure grâce à l'instruction SHARED. Vous pouvez également passer des paramètres à une procédure en faisant suivre PROCEDURE nom_de_la_procédure par [argument1, argument2]. Par la suite quand vous appelez cette procédure pour l'exécuter vous le ferez par nom_de_la_procédure[15,12] Seule limite à ce système, vous ne pouvez pas passer de tableau Enfin, il vous est possible de retourner une donnée depuis une procédure en plaçant son contenu entre crochets derrière END PROC comme avec END PROC[résultat] Tout ceci nous permet donc d'écrire la procédure suivante :

```
ADD_STRING_SPACE[ Amos","Pro
"]Print Param$

P r o c e d u r e
ADD_STRING_SPACE[A$,B$]
 R$=A$+" "+B$
End Proc[R$]
```

On passe d'abord à la procédure ADD_STRING_SPACE deux arguments "Amos" et "Pro" et elle nous retourne "Amos Pro" que nous affichons par un splendide Print du plus bel effet Les variables A$, B$et R$ auront un contenu vide hors de la procédure Param$ est une variable spéciale réservée à *Amos* qui contient le résultat de la dernière procédure appelée

De l'optimisation

Optimiser son code consiste à éliminer les instructions non nécessaires En clair, on élimine le superflu Pour reprendre l'exemple précédent on pourra obtenir :

```
P r o c e d u r e
ADD_STRING_SPACE[A$,B$]
End Proc[A$+" "+B$]
```

On économise ainsi une ligne de code, une variable et même une instruction puisque le + est bien entendu une instruction (logique) L'optimisation peut presque devenir un jeu où le but serait de traquer la ligne de trop, l'instruction ou la variable de trop L'optimisation s'apprend en fait petit à petit en programmant En relisant de vieux sources, vous vous rendrez compte alors que vous auriez pu faire plus court ou d'une autre façon En suivant ces règles simples, vos sources n'en seront que plus clairs et compréhensibles Pour approfondir ces divers points, n'hésitez pas à fouiller dans le nombre impressionnant de sources fournis en exemples

Good Idea

Désormais vous retrouverez dans la rubrique Amos, une procédure, courte, rapide, à réutiliser librement dans vos propres sources. Et ce mois-ci, on commence très fort, avec une procédure retournant le kickstart utilisé. Remarquez l'optimisation Merci à Michel Donat de KSM (auteur de PlugMaster) pour son idée

```
Procedure ROMEnd Proc[Mid$
(Str$(Deek(Leek(4)+20)),2)
+"."+Mid$(Str$(Deek(Leek(4
)+34)),2)]]
```

Vous pouvez vous aussi m'envoyer vos propres procédures, me faire part de vos critiques et questions : David Gaussinel, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat France.

Voici une sélection des meilleurs logiciels du Domaine Public et du Shareware pour votre Amiga ...
12 Frs la disquette seulement !

Compatibilité
(2.x/3.x) = pour les systèmes 2.x & 3.x uniquement.
(3 x) = pour le système 3 x uniquement
Les autres logiciels fonctionnent sur tous les Amiga avec 1 Mo

UTILITAIRES DIVERS...

2260 - **Astrologie v4 1Démo** : Logiciel d astrologie en français très complet ! (2 x/3 x)
2325 - **SuperDuper v3.10** : Excellent utilitaire pour dupliquer formater etc des disquettes **DiskSelv**
11 28 : Permet de récupérer des fichiers effacés ou endommagés (2 x/3 x)
2327 - **MagicWB v1 2p** : Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original (2 x/3 x)+ disque dur
2463 - **AIBB v6 5** : Pour tout savoir sur votre config tester et comparer sa vitesse avec d autres
2465a&b - **Pack Antivirus (2 disquettes)** : Les anti virus les plus recents et les plus efficaces (2 x/3 x)
2467a &c : **Pack Compatibilité (3 disquettes)** : Des utilitaires astucieux pour dégrader votre Amiga 1200/4000 et ainsi faire tourner des logiciels qui ne fonctionnent qu avec des machines plus anciennes Convient aussi pour les 1A500+/600 (2 x/3 x)
2469a&b - **MagicWB Icônes (2 disquettes)** : Des dizaines d icônes complémentaires pour le fameux MagicWB On y trouve des icones pour les logiciels les plus répandus (2 x 3 x)
2470 - **MagicWB Patterns** : Des fonds d écran complémentaires aux couleurs de MagicWB (2 x/3 x)
2471 - **ARBackup v4 03** : Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur (Version française)
FF872 & FF873 - **ToolManager v2 1 (2 disquettes)** : Gestionnaire d applications pour le Workbench Ce logiciel très populaire ne mente que des eloges Disque dur indispensable doc en Français (2 x/3 x)
DPAT62 - **AmiTEL v1 10** : Emulateur Minitel en Français avec fonctions capture imprime etc Le minitel enfin en couleur sur votre Amiga ! (2 x/3 x)
2530 - **MathPlot v2 12** : Utilitaire pour tracer des fonctions mathématiques (2 x 3 x)
2531 - **MTrainer v1 2** : Vous permet d apprendre facilement le code morse (2 x/3 x)
2534 - **MagicWB_Icônes (suite)** : Encore de nouvelles icônes pour le fabuleux MagicWB (2 x/3 x)

UTILITAIRES GRAPHIQUES...

2454 - **ViewTek v2 1** : Le meilleur afficheur d images GIF JPEG HAM8 et d Animations (2 x/3 x)
2468 - **MainActor v1 5** : Permet de créer jouer convertir divers formats d animations et d images dont les animations (FLC & FLI) (2 x/3 x) + disque dur
2620 00 - **AMorph v1 4** : Superbe logiciel de morphing entierement en Français ! A vous les joies des déformations et transformations

UTILITAIRES MUSICAUX...

2117a&b - **Eagle Player (2 disquettes)** : Sans doute le meilleur joueur de modules il reconnait presque tous les formats de modules et reste très simple d emploi
2365 - **ProTracker v3 15** : Dernière version de cet excellent éditeur musical qui est aussi le plus connu
2472 - **SoundMachine v1 0** : Permet de lire convertir et sauver les sons RAW IFF VOC et WAV
UGA40 - **Pro Wizard v1 5** : Convertit les modules NoisePacker ProPacker etc en ProTracker

BUREAUTIQUE & GESTION...

FF972 - **QuickFile_v2 02** : Une base de données puissante configurable et très simple à utiliser !
2529 - **VideoMaxe_v4 33** : Le meilleur utilitaire pour gérer vos cassettes vidéo (2 x/3 x)
2533 - **Catalogage** : Des utilitaires pour créer rapidement un catalogue de vos disquettes (2x/3 x)
SH541 - **DiskLabel v1 1** : Utilitaire en français pour imprimer des étiquettes de disquettes facilement
SH1175 - **Budget v5 (2 04 5f)** : Nouvelle version de cet excellent utilitaire français de gestion de comptes
SH1724 - **DP Managing v3 11** : Base de données en française spécialisée dans la gestion des listes de CD logiciels cassettes audio etc (2 x/3 x) + disque dur
SH2278 - **Association 1901** : Logiciel en français mis à la gest on d une association
SH2520 - **Gestion Bancaire v3 0** : Un nouveau logiciel en français idéal pour gérer votre compte bancaire

IMAGES 24 BITS - AGA...

Des images 24 bits (16 000 000 de couleurs) affichables sur les Amiga 1200 4000 Afficheur livré

2452 GOLDEN JPEG COLLECTION #20
2453 GOLDEN JPEG COLLECTION #21
2454 GOLDEN JPEG COLLECTION #22
2503 GOLDEN JPEG COLLECTION #23
2504 GOLDEN JPEG COLLECTION #24
2505 GOLDEN JPEG COLLECTION #25
2506 GOLDEN JPEG COLLECTION #26
2507 GOLDEN JPEG COLLECTION #27
2511 GOLDEN JPEG COLLECTION #28
2512 GOLDEN JPEG COLLECTION #29
2513 GOLDEN JPEG COLLECTION #30

DEMOS SPECIAL AGA...

2304 - **TEAM HOI - MINDWARP**
2305a&b - **COMPLEX ORIGIN (2 disks)**
2306 - **VIRTUAL DREAM - FULL MOON**
2310 - **INFECT - HARMAGEDON**
2323a b&c - **TEAM HOI - SAGA EPISODE III (3 disks)**
2347 - **Spaitch Archer & Darkness - 7 Days**
2371 - **PERSPEX - HYPNOSIS**
2377 - **MOVEMENT - NUMB**
2338a&b - **AXIS - BIG TIME SENSUALITY (2 disks)**
2459 - **MODEL - NEO TOKYO**
2464 - **COMPLEX - REAL**
2465 - **OXYGENE - CUZCO**

TRES CHAUD !

2510a,b,c&d - **SCENARIOS X** : Si de show très très hard en quatre disquettes Les photographies sont de très bonne qualité et en 256 couleurs Pour Amiga 1200 /4000 uniquement ! Interdit aux moins de 18 ans
693 BNK STAG II - **848 BNK STAG III**
1124 - BNK STAG EXTRA : Les BNK STAG contiennent des animations X issues de divers films Strictement interdit aux moins de 18 ans
SH2400a&b - Schemet X Collection : Idées de 360 positions X sous forme de schémas (2 x/3 x) Plutôt amusant et interdit aux mineurs

UNITED GRAPHIC ARTISTS (UGA Newsflash)...

De superbes modules de musique rigoureusement sélectionnés parmi les meilleurs Pour un confort maximum les disquettes sont amorçables et un joueur de modules exclusif UGA est fourni

UGA43&44 : Music 11 & 12 Elef Teroudis 1 & 2
UGA45 : Music 13 Jan Lähtinen 1
UGA46&47 : Music 14 & 15 Kim M Jensen 1 & 2
UGA48 : Music 16 Vincent Voois 1
UGA51 : Modules 7 **UGA52** : Modules 8

NOUS DISTRIBUONS AUSSI TOUTES LES DISQUETTES DES COLLECTIONS FRED FISH, CAM, DPAT, DPAF, UGA, ASSASSINS, PRODIA, MEGADP, AMOS DP...

LE TOP DES JEUX...

Les jeux sélectionnés ci dessous sont compatibles avec tous les Amiga (1 Mo et plus) sauf indication contraire dans le commentaire Vous découvrirez deux autres jeux au plus sur chacune des disquettes

AS024 - NEBULA : Superbe Shoot Em Up en 3D !!!
AS051 - FIGHTING WARRIOR : Superbe jeu de Karaté pour affronter l Amiga ou jouer à 2
AS078 - CUBUS : Un Tetris vraiment hors du commun ou les différents éléments sont en 3D !
AS079 - BOULDERDASH COLLECTION II : Il faut ramasser des diamants (4 jeux différents en 1) !
AS086 - LEGEND OF LOTHIAN : Jeu d aventure graphique+texte (anglais) Visitez des châteaux etc
AS094 - GIDDY : Vous devez prendre différents objets plus ou moins utiles sur votre route
AS099 - GRIBIT : Vous devez manger tous les fruits mais les autres vous en empêchent
AS122 - PROJECT BUZZBAR : Il faut détruire tous les vaisseaux aux alentours
AS185 - DEPTHCHARGE : Detruisez les sous marins ennemis qui croisent Visez juste !
AS169 - PEEBEE : Shoot Em Up dans que ou votre héros est représenté par une petite abeille ...
AS170 - BETTER DEAD THAN ALIEN : Jeu de type Aliens de conception tout a fait nouvelle A voir !
AS171 - AMOSTEROIDS : Un Shoot Em Up ou vous devez détruire les météorites avant qu elles ne vous percutent
AS172 - SCORCHED TANKS : Visez au plus juste pour détruire vos ennemis Excellente réalisation !
AS173 - ORK ATTAK : Défendez votre château assiegé par l ennemi
AS174 - METOGRAASP : Vous pilotez une navette dans un système en 3 dimensions
AS175 - MATRIX BLASTER : Jeu dans le style de Tron La difficulté reside dans le fait qu en passant d un tableau a l autre vous devez affronter 2 puis 3 adversaires et ainsi de suite
AS176 - SPORT CHALLENGE / SPRING EDITION : Pour les sportifs la natation le balle trap la gymnastique le tir à l arc
AS177 - GORF : Un clone de Space Invaders très amélioré 3 types de jeux en 1 !
AS178 - COOKIE : Aidez votre cuisto à préparer ses bons petits plats **OXO 3D** Jeu de morpions en 3D
AS179 - SUPER OBLITERATION : Superbe Shoot Em Up ou il faut détruire des cibles qui se multiplient.
AS181 - MUTANT PENGUIN : Aidez votre pingouin à détruire ses ennemis
AS182 - COLONIAL CONQUEST : Gérez votre planète afin d accroitre votre population de développer vos usines et votre technologie pour enfin vous permettre de partir à la conquête des autres planètes.
AS183 - IMPERIAL : Jeu de réflexion de type Shangai Plusieurs formes de tableaux sont disponibles Tai pei Pont Carré cube Dragon Château
AS184 - TANK N STUFF : Bataille de chars 4 joueurs possibles
AS185 - METAL MOTION : Jeu violent ou vous devez tuer vos ennemis qui arrivent face à vous
AS186 - JELLY QUEST : Vous devez délivrer votre petite amie qui a été kidnappée
AS187 - SNACKMAN : Nouveau clone de PacMan Très belle realisation avec une musique sympa !
AS188 - FORTRESS : A bord de votre char vous devez effectuer diverses missions mais attention vos ennemis sont nombreux (chars canons avions etc.)
AS189 - ULTRABALL : Excellent casse briques Beaucoup d options de couleurs de sons et de Fun !
AS190 - GRAVITY FORCE II : Déjouez les effets de la gravité tout en affrontant votre adversaire !
AS191 - BLACK NEBULA : Vous devez détruire tous les objets avant qu ils ne vous percutent
AS193 - SUPER TOMCAT : Dans ce Shoot Em Up vous pilotez un chasseur TomCat et vous devez détruire des avions bateaux etc
AS194 - AUTOMOBILES : Génial ! Essayez de conduire ce petit bolide (Vu de dessus)
AS195 - GALAGA DELUXE II : Version AGA du plus célèbre Shoot Em Up du DP
AS196 - STREET SPEED : Sur un circuit très sinueux vous conduisez un bolide en pleine nuit Seuls le marquage au sol et quelques panneaux vous permettent de vous diriger
AS197 - OVERLANDER : Très bon jeu du style Moonstone Avec votre véhicule lunaire vous devez bondir pour éviter les différents pièges et scruter le ciel car le danger peut venir de là aussi !
AS198 - MESH : Jeu de réflexion dans lequel vous devez ranger des cases dans des endroits respectifs sans bloquer les issues
AS199 - POPCORN : Un équivalent OP de Clown O Mania
AS200 - BATTLECHIPS : Jeu de bataille navale dans sa conception touché coulé A vous de placer vos navires sur une grille et ensuite de couler les bateaux de l adversaire en indiquant les cases à viser
AS201 - OIZZY LIZZY : Jeu de type Mine Runner A chaque déplacement vous mangez un diamant et les pierres et bombes s écroulent Attention donc de ne pas vous faire écraser
AS202 - TOY BOX : Vous devez ramasser des objets aux quatre coins du tableau Vous pouvez aussi pousser des briques aux bons moments afin d écraser les monstres qui essayent de vous atteindre
Le jeu que vous recherchez n est pas ici ? Nous l avons certainement Contactez nous !

CD ROM

* = Compatible CD32

17 Bit Collection #1	299 F
17 Bit Collection #2	199 F
AMIGA TOOLS	249 F
AMINET	149 F
AMINET 3 Share	119 F
AMINET 3 Gold	119 F
AMOS-DP CD	199 F
AUGE/Cactus CD	199 F
CD-DEMO 1 ou 2*	199 F
CD-DP 1, 2, 3* ou 4*	199 F
CD EXCHANGE 1*	199 F
Clips Arts & Fonts	299 F
Deutsche Edition	299 F
EUROSCENE 1	149 F
FROZEN FISH	199 F
GIGA PD	399 F
GIGA PD Update	139 F
GRAFIK CD 1 ou 2	149 F
GOLD FISH	249 F
IMAGINE CD	399 F
Insight Dinosaurs*	399 F
Insight Technology*	399 F
LOCK'N LOAD*	199 F
Meeting Perles 1	119 F
MEGAHITS 1 ou 2	319 F
Multimedia Tool Kit*	199 F
NETWORK CD*	199 F
PANDORA'S CD	99 F
QUICKFORMS CD	299 F
SAAR/AMOK CD	229 F
RAYTRACING CD	199 F
WS - ClipArt CD	149 F
WS - Fonts CD	149 F
WS - Sound Terrific	249 F
Pour Adultes Uniquement	
SEXUAL FANTASY*	299 F
Pour CD32 & 1200 PCMCIA	
Emerald Mine CD	149 F
NowGames 1,2 ou 3	199 F
PHOTO LITE	490 F
Prey Alien	299 F
SunFly Karaoké (5 volumes dispo)	399 F
VIDEO CREATOR	399 F

LECTEURS & CABLES :

Overdrive CD (1200)	1 990 F
Overdrive CD+2cd	2 490 F
Câble Sernet (CD32)	239 F
Câble Parnet (CDTV)	239 F

Bon de commande à renvoyer à : Free Distribution Software SARL, 82 rue de Sailly, Boite Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX. Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

NOM : _____ **PRENOM :** _____ No de réf. des disquettes ou titre des CD : _____

ADRESSE : _____

CP : |__|__|__|__|__|__| VILLE : _____

Date et signature :

Nbre de disquettes	..... x 12 Frs	=	..... Frs.
Nbre de disks (SH..)	..... x 21 Frs	=	..... Frs.
Catalogue complet	: 15 Frs	=	..... Frs.
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE		=	25 Frs.
Option envoi recommandé	12 Frs	=	..... Frs.
MONTANT TOTAL A REGLER		=	**..... Frs.**

( ) par chèque ou ( ) mandat joint à la commande.
CB |__|__|__|__|__|__|__|__| Exp |__|__|

N'oubliez pas de profiter du Bon Plan de DREAM
1 disquette gratuite en plus (sauf SH) pour 8 commandées.
3 disquettes gratuites en plus (sauf SH) pour 15 commandées.

Si vous possédez une Carte Bleue et si votre commande atteint 100 Frs, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 19 h et par minitel 24 h/24 Les commandes passées avant 13 h sont traitées le jour même.
- VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.

Dream 10 1994 Les marques citées sont déposées Règlement par CB 100 Frs minimum

La Dreamette vous répond

Une joueuse
Chère Dreamette,
J'ai 14 ans et je suis une fidèle lectrice de votre magazine depuis le 1er numéro. Je trouve votre revue très instructive, facile à comprendre, bien présentée. Je possède un Amiga 1200. Avec le numéro 4 de votre revue se trouvait en cadeau une disquette avec le logiciel de jeu de cartes *Klondike*, que je n'arrive plus à utiliser. Je souhaiterais savoir ce qui s'est passé. J'aimerais fortement recevoir cette disquette, car ce jeu me plaît particulièrement (joindre la facture).
Marylène, Le Taillan

Chère Marylène,
Je vois répondre de manière très générale à tes problèmes de disquette. Lorsque tu achètes Dream, il possède sur sa couverture une disquette. Le premier problème que tu peux rencontrer c'est que cette disquette ne soit pas présente ! Dans ce cas, il faut demander au marchand de journaux soit la disquette seule (car certains revendeurs enlèvent la disquette du magazine pour empêcher son vol), soit un autre exemplaire de Dream. Chez toi, en utilisant la disquette, tu peux avoir (très rarement heureusement) un problème de lecture/écriture avec le message suivant venant de l'Amiga : "read/write error on disk drive". Dans ce cas, et seulement dans ce cas, tu renvoies la disquette chez nous, accompagnée d'une enveloppe (timbrée à 4,40 francs) avec tes coordonnées. Dream te renverra une nouvelle disquette par retour de courrier.
Maintenant voyons les problèmes possibles engendrés par l'utilisation de cette disquette. Le principal est sûrement le côté accro des logiciels de ces disquettes ! J'en connais qui y passent des heures entières au détriment de leur travail... Ensuite il y a ceux qui sont tellement pressés d'utiliser les softs de la disquette, qu'ils oublient de lire la rubrique disquette (pages 6 et 7) du magazine et patatra ! ils effacent la disquette ! Beaucoup de lecteurs de Dream numéro 9 se reconnaîtront... car nous avions mis trois disquettes hyper-compressées sur une seule disquette... et la manip de décompression, bien qu'étant très simple, demandait trois disquettes vierges. A ce propos, pour ce numéro-ci, nous recommençons ! Nous avons donc mis deux supers softs (la démo de Theme park, et la version commerciale et complète de Painter 3D) sur UNE seule disquette. Alors, lis bien la rubrique avant d'utiliser ta disquette !
Pour en revenir à ton problème avec Klondike, je pense que tu as tout simplement effacé ce jeu de la disquette ! Alors, la prochaine fois, fais une copie de la disquette de Dream (voir pour cela les anciens numéros, rubrique "débutant"). Pour toi, et seulement pour toi, je veux bien te renvoyer la disquette 4.

Pour 1000 belles t'as un 500
Chère Dreamette,
Je vous écris pour vous dire combien je trouve votre magazine super-génial ; tout y est : des previews, des tests, le labo, une disquette, une rubrique débutant très utile... Malgré toutes les qualités présentes dans votre mag, j'ai tout de même trouvé un petit reproche à faire à toute l'équipe, et ce reproche, le voici : je trouve que toute l'équipe de Dream a trop tendance à favoriser le tout nouveau Amiga 1200 et son tout nouveau mode AGA... Ok, l'Amiga 500 est une grosse bouse de vache démodée, une loque pourrie que l'on peut jeter à la poubelle, un truc ignoble que l'on ne peut pas vendre pour 1 000 balles ! Soyez cools, quoi... il ne lui reste peut-être que quelques mois à vivre, et vous, vous ne trouvez rien de mieux à faire que de l'enfoncer... alors de grâce, s'il vous plaît, améliorez votre langage et cessez de dire "... aucun reproche majeur pour cette version 500, mais c'est en trépignant d'impatience que j'attends la version 256 couleurs pour Amiga 1200 qui devrait arriver..." (n° 9, page 35). Aussi je tiens à dire que le monde de l'informatique ne peut être fait de Pc étant donné que le monde lui même n'est, et ne sera jamais, uniquement fait de riches ! Vive l'Amiga ! Salut !
Hervé, Cap d'Ail

Cher Hervé,
Et oui, l'Amiga 500 est beaucoup moins puissant que le 1200... et alors, qu'est-ce qu'il y a de mal à le dire ? Je pense que c'est plutôt bon signe qu'un constructeur améliore ses machines, non ? Mais cela étant dit, l'Amiga 500 est encore un ordinateur très valable, donnant pleinement satisfaction à des millions de passionnés (pauvres ou riches !) dans le monde.

Appel aux possesseurs de CD-32
Mlle Dreamette,
Je suis allé en Angleterre trois jours et devine ce que j'y ai trouvé ? Une revue qui s'appelle *Amiga CD-32 gamer* uniquement sur la CD-32... j'étais fou ! Surtout qu'elle était accompagnée d'un CD avec cinq démos jouables (1 ou 2 niveaux !). Peut-on espérer cela en France ? Moi, je n'ai pas besoin de la disquette jointe à ta revue ni des démos des jeux Amiga. J'aimerais que la disquette soit remplacée par un CD pour les possesseurs de cette console, ça serait génial ! Est-ce possible ? Peut-on espérer aussi une partie plus importante concernant la CD-32 ? J'espère que ma lettre aura une réponse car c'est très important pour moi. Bravo quand même pour ton magazine et bisous.
Julien, Vorges

Hello Julien,
Alors je pense que tu es allé en Angleterre pour un séjour linguistique ou était-ce pour vivre un remake de "A nous les petites anglaises" ? Ah que de souvenirs... Bon revenons à nos sheeps : tu as vu un magazine exclusivement destiné à la CD-32 ? Et bien sache qu'il existe non pas une, mais deux revues sur le marché anglais traitant exclusivement de la CD-32. Comment se fait-il alors qu'en France, il n'y ait aucun magazine totalement CD-32 ? Tout simplement parce qu'il y a beaucoup plus de possesseurs de CD-32 au Royaume-Uni qu'en France. Dream aurait bien voulu sortir un mag CD-32 mais.... il me vient une idée... ici à la rédaction on aimerait bien savoir combien de lecteurs de Dream possède une CD-32. Alors si c'est votre cas, envoyez-nous un petit courrier avec les réponses aux questions (voir plus bas) à l'adresse suivante : Dream, Sondage CD-32, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.
Voici les questions :
Depuis quand avez-vous une CD32 ?
Combien de jeux possédez-vous ?
Quel(s) magazine(s) lisez-vous ?
Facultatif : nom, prénom, âge et adresse.

Y'a t-il une vie après l'Amiga ?

Dreamette adorée et dorée par le soleil estivale,

Voilà, j'ai commis l'irréparable, j'ai craqué pour une Super Nintendo, après quelques années de bons et loyaux services de mon Amiga 500. Mais qu'elle mouche m'a piqué, me direz-vous ? Entre autres la lenteur des derniers jeux sortis sur mon A500. Par exemple *Elite II*, *F117*. Ces logiciels sont soit longs à charger, soit saccadés, soit les deux... J'ai bien été tenté d'acheter un A1200, ou même une CD-32, avec de meilleures capacités graphiques, une vitesse accrue... Seulement, où est le "+" A1200 et surtout CD-32 dans les jeux ? Pour la plupart, ce ne sont que des versions A500/A600.

Il y a bien des jeux utilisant les capacités des nouvelles machines. Ce sont pour la plupart des jeux de types consoles, comme *Alien breed* (qui se rapproche de *Contra*) ou *Brian the lion* (à classer dans le genre *Super Mario and co*).

Alors, pourquoi acheter un 1200 ou une CD-32 à 2 500 francs, si c'est au final pour ne trouver que des jeux consoles, du même genre qui tournent sur une Super Nintendo à 700 francs ? (*Street fighter II* compris).

Jusqu'à présent, ce qui me retenait de craquer c'était surtout le prix des jeux sur consoles par rapport à ceux sur Amiga. Et oui, je suis un cas, j'ai toujours acheté mes jeux, aucun jeux pirates, malgré certaines daubes me donnant envie de chasser l'éditeur au lance-flammes (qui dans la rédaction a dit que je jouais trop à *Alien breed* ? Qui ?).

Seulement, ces derniers mois, les prix des plus récents jeux *micro* sont passés d'une moyenne de 240 francs à près de 340 francs. Les jeux consoles ont aussi un peu baissé (*Zelda* se trouve autour de 380 francs, ce qui n'est quand même pas donné). Bien sûr, il y a toujours les derniers jeux sortis qui sont hors de prix, 500 à 600 francs pour des jeux d'aventure comme *Young Merlin*, *Wing commander Secret mission*, *Star wars*... presque le prix de la console, c'est fou non ?

Mais on trouve aussi des jeux d'occasion à des tarifs abordables, d'environ 150 à 200 francs, il y a maintenant un marché de l'occasion bien établi pour rendre tous les "consoliens" heureux. Bref, désireux d'évoluer vers plus de puissance, de meilleurs graphismes, je n'ai pas trouvé de réponse chez Commodore. Le 500 est toujours aussi fabuleux dans les démos, je m'éclate toujours à *Alien breed* et *Swiw* (mon shoot'em up préféré, il est beau, jouable, des tonnes d'ennemis, quasiment pas de ralentissement, des bruitages d'enfer, et une seule disquette) mais ce sont les types de jeux que l'on trouve sur consoles.

J'aime aussi les jeux de rôles et les simulations, comme *Abandoned place*, *Cap*, *Genesia*. Je garde donc mon A500 pour cette partie simulation, en regrettant toujours que le moindre disque dur vaille le prix d'un 1200, que la moindre carte accélératrice vaille au minimum le prix de trois jeux.

Mon intelligence limitée ne me permet pas de comprendre pourquoi les grosses têtes de Commodore ont sorti un 500+ (plus incompatible surtout) et peu de temps après, un 600 (encore plus incompatible, sans améliorations notables, ni en graphisme, ni en vitesse, ni en capacités sonores). Vous croyez que ce sont les mêmes qui, chez Atari, ont sorti un St puis un Ste et un méga St, pour enfin aboutir au Falcon ?

Le 1200 est une bonne machine à tout faire, mais pour parler gros sous, elle n'est pas compétitive. En machine de jeux, elle se démarque à peine d'une Super Nintendo, et en machine professionnelle, un Pc fait aussi bien (c'est souvent largement plus cher).

Quand je compare les versions Amiga et Super Nintendo de *Wing commander*... Sur Amiga, les couleurs sont tramées, les vaisseaux ont plus l'air de biplans de 14-18 que de chasseurs spatiaux. Sur SNes, 256 couleurs, un scrolling mieux que sur l'Amiga, et ça bouge vite.. tellement que je n'ai pas encore fini la première mission, alors que sur l'Amiga, j'avais le temps de viser tranquillement le vaisseau ennemi et éviter les astéroïdes, même à plein pot (façon de parler). On ne peut plus comparer le 1200 nu au Pc tout habillé. Pour avoir la même qualité graphique, il faut déjà rajouter un écran, le minimum est un moniteur de type CGA, au prix d'un VGA Pc. Sans compter l'indispensable disque dur. Au total, on se rapproche du prix d'un Pc. J'avais donc le choix :

- casser ma tirelire, craquer pour un Pc haut de gamme (vu le futur des jeux, le Pentium est presque de mise), 21n 486 DX2/66 local bus, avec un petit disque dur de 170 Mo, 4 de mémoire, écran 800 x 600 256 couleurs et carte son, fait déjà la coquette somme de 10 000 à 12 000 francs. Ceci aurait été suffisant pour des jeux comme *Strike commander*, *Privateer*, mais déjà limite pour *Ultima*, *Pacific strike*, *Flight sim V*,
- ou garder le 500, et patienter avec une console, en attendant l'arrivée improbable de vrais jeux CD-32, me donnant envie d'acheter cette superbe bête (...).

Je veux croire à la CD-32, mais je ne l'achèterais pas pour des jeux du style *Dragon's lair* (beau et injouable), ni pour des jeux dont on peut en coller 600 du même style sur un CD. Mais pour des jeux comme *Megarace*, des jeux d'aventure style *King's quest* (il y a la place pour les mettre les belles images, un jeu d'aventure n'est pas exigeant en puissance). Est-ce que d'autres joueurs se reconnaissent dans ce portrait-passion ? Ou suis-je le seul à pester contre la politique des construteurs et des éditeurs ? A m'interroger sur le futur des jeux ?

Geoffroy, Paris

Cher Geoffroy,

Oh la la Geoffroy, ton "portrait-passion" m'a bouleversée ! Ton courrier est rempli de contradictions, mais tout de même intéressant (sinon pourquoi on l'aurait publié ? hein ?). A propos des Amiga 1200, la question principale est : pourquoi acheter un Amiga 1200 à 2 000 francs alors que l'on trouve des consoles SNes à 700 francs ? Tu y as répondu mais en oubliant quelque chose de très important à mon avis : l'Amiga 1200 est bien plus qu'une console : c'est un vrai micro-ordinateur, rapide, de conception moderne avec des capacités graphiques étonnantes (surtout pour l'animation du côté des Pc, il faudrait un Pentium pour trouver l'équivalent en rapidité). De plus, en ce qui concerne les jeux, je crois qu'il y a toujours de grandes différences de prix entre ceux destinés aux consoles et ceux pour l'Amiga (au minimum du simple au triple) et c'est quelque chose d'important à considérer lors de l'achat.

Je pense que ton courrier, Geoffroy, va faire réagir de nombreux lecteurs. Donc, à vos stylos !

AmigaNews

Il n'y en aura pas pour tout le monde...

N 1

N 2

N°3

N 4

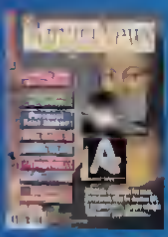
N°5

N°6

Même les premiers numéros sont disponibles...

N°83 - Amiga 98 à Cologne, Overdrive, DKB 1202, Moniteur EIZO 17" F56N-W, Montage 24, Aladdin 4D v2.3, Scenery Animator v4.0, OpalPaint, ArtificialStyl Sleek-Editor...

N°84 - Vidi 24, Deluxe Music 2, Clak expander, Colormed V5.0F, Personal Paint, Imagine 2.0, Tout sur le numérique, Interview de Jonathan Potter...



Tous nos anciens numéros sont disponibles !

Commandez n'importe quel(s) numéro(s). Pour compléter votre collection. Vous l'enverrons dès réception suivant les quantités commandées.

Un index de tous les articles d'AmigaNews se trouve en fichier texte sur le document de commande (format PAL).

A envoyer à: AmigaNews - Anciens numéros
12 rue Barrière 31200 Toulouse

Oui je désire les numéros suivants .....

Soit Prix au numéro ------- Chèque ☐
X
Quantité -------
Port timbres France 10F C-B ☐
Etranger 30F
Mandat ☐
Montant -------

N'envoyer pas d'espèces.

Si vous payez par carte boncoire

Date d'expir. C-B ☐☐☐☐ Signature

Nom:_____ Prénoms:_____

Rue:_____

CodePostal:_____ Ville_____

Tel:_____

Petites annonces

Ventes

Vds ou echg jeux : SimAnt VF : 150 F, Ultima VI : 100F (HD conseillé) Logiciels comp 1.3 : Turbo Silver VF : 150 F, Elan performer 2.0 VF : 200 F. Stephane au (16) 31 90 28 78 apres-midi.

Vds Pc 386 sx 25, 4 Mo RAM, DD 120, lec. disk 5 1/4 et 3 1/2, VGA 1 Mo, Dos, Windows + carte Sound Blaster Pro. Prix 2 000 F. Tél : 49 58 90 65.

Vds A4000/30 4 Mo RAM disque dur 200 Mo + utilitaires, neufs sous garantie. Prix : 8 500 F. Tel : 47 08 05 10.

Vds A500 plus + ext mem 1 Mo : 1 000 F. Caillet Xavier Tél : 39 19 59 26.

Vds A1200 année 93 DD 120 Mo 3"5 externe moniteur 1083S lecteur externe, joys, util jeux, dept 77. Tel : 64 32 71 10. Prix : 4 500 F.

Vds Amiga 1200 Pack Dynamit (Deluxe Paint IV, Dennis ...) + D7 + Mag + boîte. Le tout : 1 650 F. Christophe. Tel : 46 28 12 44. Paris.

Vds Amiga 600 + moniteur couleur + 25 jeux (Goal, Body blows II) + tapis + souris + joy. Prix : 2 000 F. Tel : 20 05 35 94. (59)

Vds Amiga 1200 SS garantie (6 mois) + 100 disks + joys + boîtes etc. Prix : 2 000 F. Tél : 69 06 73 68. (Olivier).

Vds jeux, utils, Dp sur Amiga. Decayeux Philippe, 127, imp Gal de Castelnau 12100 Millau. Tel : 65 60 74 92 (le week-end).

Vds HD 1200 de 120 Mega pour : 1 300 F + 1084S pour : 1 000 F. Demandez Pascal au : 85 89 25 85 + anciens jeux 500 : 30 F l'un.

Vds CD32 + 4 jeux + FMV + Communicator : 3 500 F. Tél : 44 21 97 86 après 19 h. Demander Lionel.

Vds Video Creator CD-32 : 160 F, Amos Pro (doc en anglais) : 160 F. Derlsbourg Stephane, 2- 4, R Adrien Meslier 93400 St-Ouen.

Vds CD-32 + 6 jeux (Microcosm, Pinball ...) : 1 800 F. Tél : 44 41 59 14. Guillaume (Oise).

Vds 512 Ko de RAM (pour A500) : 120 F. Demander David au : 34 64 35 07. Dpt 95.

Vds Art of Fighting 1 sur Néo-Geo : 450 F. Tél : 88 78 63 81. Jean-Marc.

Vds jx et ech. demos sur 1200 de pref. Rep. ass. si timbre. Brault Anthony 13, Mail David d'Angers, Apt 132, 37000 Tours. Tél : 47 38 46 67.

Dément ! Lot 20 hits en originaux avec notices (SS boîtiers) Wing Com, Ishar II, F-19, Civilization, etc. pour seulement : 600 F (port compris). Contacter Laurent au : 45 83 60 32.

Vds HD 80 Mo plein : 1 000 F. Tél : 44 21 97 86 apres 19 h. Demander Lionel.

Vds A1200 + HD 80 Mo + ext Mem 32 bits + Copro Arith a 20 Mhz + Orl Cald + Ext mém 2 Mo PCMCIA. (Vds N Sep) : 5 000 F. Tél : 43 77 83 67 apres 19 h.

Vds CD-32 + Oscar + Diggers + Microcosm + Ultimate Body Blows + 2 manettes : 2 000 F ou separément 150 a 200 F. Tél : 23 52 50 12.

Vds A1200 DD 210 Mo rempli, 2e lecteur, nbrx jeux, nbrses revues, souris + tapis, joys. Stephane. Tél : 64 96 44 18.

Achats

Vds A600 + lecteur ext + joys + 20 jeux : 1 300 F + ach. A1200 seul : 1 300 F max. Tél : 34 08 10 44. Demandez Sertan après 19 h.

79 - achete bible Amiga. Contacter Mathias Parnauddeau : Les Touches Cochin 79340 Vasles ou tel : 49 69 00 44.

Achète jeux d'occase surtout Fields of Glory - Flight of The Intruder - Dune II. Contacter Thierry après 19 h au : 25 74 13 52.

Contacts

A600 recherche contact serieux. Envoyer liste à : Loris Vauzelle, 18, rue de la Ferme du Paradis, 78250 Meulan.

Urgent ! recherche Driver Canon 48 sur copie Workbench 1.3 prêt a donner une récompense. Contacter Alexandre. Tél : 76 21 24 34.

Cherche contact sur A500/600/1200. Tél : 62 14 41 90. Jaich Séphane, 37, rue de Cagire, 31100 Toulouse.

Help ! DS Simon A1200 impossible de saisir crochet DS cheminee bucheron. Contacter Philippe (1) 47 97 36 45. Apres 19 h.

Groupe A1200 cherche graphs passionnés pour jeux Dp et Share de bon niveau. Ecrire Puig-E-Cortiou, 1-23, rue Arnaud 13013.

Echange ou vds platine DCC portable (numeric) contre A1200 + jeux. Contacter Thierry après 18 h. Tél : 25 74 13 52.

Pour passer une petite annonce - Dream n°11

Les petites annonces sont gratuites et prioritaires pour les abonnés, 20 francs pour les non-abonnés en chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. Les ventes et l'échange de logiciels concernent uniquement les originaux. Amiga Dream se réserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. - Rubrique : ☐ Achat ☐ Vente ☐ Contact

Dream, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs. Siège social : 9 rue Neuve Saint Germain 92100 Boulogne.
Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain
Associés principaux : Romain Canonge, Francis Poulain, Christine Robert
Directeur de publication : Francis Poulain
Tél : (16-1) 48 87 53 15
Directeur commercial : Romain Canonge
Tél : (16-1) 48 87 54 69
Responsable abonnements/VPC : Valerie Ambrosio
Tel : (16-1) 48 87 50 11
Telecopie : (16-1) 48 87 51 23
Rédaction
(16-1) 48 87 57 30
Rédactrice en chef : Christine Robert
Ont collaboré à ce numéro : Stephane Anquetil, Bloman, Frederic Boullier, Alexandre Cavanaggia, Jerome Durand, Carole de Landshteer, David Gaussinel, Gregory Halliday, Pierre-Philippe Launay, Mister B., Vincent Oneto, Rod, Yann Serra, Wim Sical
Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy (16-1) 48 87 52 95
Illustrateurs : Weg, Christophe Bardon
Bande dessinée : Christophe Bardon
Fabrication
Photogravure : Promographic, Paris
Impression : Berger-Levrault Graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul
Diffusion : MLP
Dépot légal : mai 1994
N°ISSN : 1241-3976
Commission paritaire : n° 75364
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1994. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

DREAM'S

35 F

N° 1 - ref P01
Tout sur la console CD-32 - Jeux : Hired guns, Space hulk, Genesia... - Labo : Brilliance, Deluxe music. - La video pratique - Jeux CD : Pinball fantasies, Diggers, Oscar
Disquette
Dss, logiciel musical commercial complet - Tetris pro, tetris de qualité commerciale - Hermes, téléchargez sur le 36-15 ADream
Démo du mois

N° 2 - ref P02
Dossier : les jeux de rôle
Jeux : Cannon fodder, Alien breed II... - En pratique : musique sur Dss - Jeux CD : Zool, Sleepwalker, Labocode... Tout sur la carte FMV
Disquette
Amos Turbo, extension Amos
Praxitel, émulateur minitel
5 jeux + 1 démo

N° 3 - ref P03
Dossier : les jeux d'horreur
Jeux : Second samurai, Jurassic park... - Labo : Video backup, Personal paint... - Comparatif imprimantes (1ère partie)
CD Dream : Microcosm, Sensible soccer
Disquette
Cinemorph, logiciel commercial de morphing - Space invasion, space invaders - Xmas lemmings

N° 4 - ref P05
Dossier : les virus informatiques
Jeux : Mister Nutz, Simon, Bubba... - Comparatif imprimantes (2e partie) - En pratique : morphing sur Cinemorph
CD Dream : Labyrinth, Wing commander...
Disquette
Quickwrite, traitement de textes commercial - Virus checker, anti-virus - Klondike, jeu de réussite + 1 démo

N° 5 - ref P05
Dossier : sex'n'Amiga - Jeux : Bnan, Skidmarks, Nord & sud
Labo : Blitz basic, carte A1230, Mediapoint - En pratique : tout sur Quickwrite - Jeux CD : Defender of the crown, Dennis...
Disquette
Skidmarks, une course de voitures - Abackup : logiciel de sauvegarde de disque dur
Cocktail, 70 fiches cocktail
Programmes en Amos

N° 6 - ref P06
Dossier : images de synthese à Imagina - Jeux : Darkmere, Legacy of sorasil, Zool II...
Labo : ADPro, Quarterback, On the ball... - CD Dream : Bubba, Disposable hero... - Un poster !
Disquette
Personal paint, logiciel commercial de dessin - Nibble, jeu d'action - Bioz II, calcul de biorythmes - Programmes en Blitz basic

N° 7 - ref P07
Dossier : le piratage - Jeux : Beneath a steel sky, K240...
En pratique : Personal paint - CD Dream : Special trucs et astuces - Jeux CD : Chaos engine, Lotus, Fury...
Disquette
Canon studio, logiciel d'impression - Dotz et dés : jeux de réflexion - Hemroids, classique d'arcade - Calendar, calendrier perpétuel

N° 8 - ref P08
Dossier : les simulateurs - Jeux : J. Pond III, Heimdall II, Benefactor... - Labo : Caligari 24, DirOpus, Overdrive CD...
En pratique : Personal Paint (2e partie) - Jeux CD : Gunship 2000, sexual fantasies...
Disquette
Personal font, logiciel commercial de fontes - Proker : un poker comme au casino - Monaco et Croak : 2 jeux d'arcade

N°9 - ref P09
Dossier : jouez sans votre Amiga
Jeux : King's quest VI, Banshee, Impossible mission, Ishar III
Démos : interview de Mack/Melon - Labo : Octamed, Emplant, Imagine, PlugMaster
CD Dream : Photolite, Video creator, Ultimate body blows, Bridge
Disquette
Abank, gestionnaire de comptes
Deluxe galaga, mega shoot'em up - Ed Player, Tetnz

n°10 - ref P10
Dossier : les mangas et l'Amiga - Tout sur Jay Miner, père de l'Amiga
Solution : Heimdall II - Labo : Overdrive CD, carte M-Tec, Hanna Barbera animation
CD dream : Banshee, Zool II, Bnan the lion, Legacy
Disquette
Jeux : Qbic, Dr Marion - Utilitaires : ABC Dir, Super duper (copieur), Imploder (compacteur) - Démos : Chunky maze, Assembly

BON DE COMMANDE

Coupon à renvoyer à Posse Press/Bootik, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Paiement par chèque ou par mandat à l'odre de Posse Press.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....

Tarifs pour la France métropolitaine uniquement, autres pays nous contacter

Articles choisis	Références	Prix
Port (cumulatif) + 16 francs pour une ou plusieurs références P. + 60 francs pour une ou plusieurs références C. Gratuit pour les références A		
	Total	

Overdrive CD - ref AOV

2 490 F

Overdrive CD + Microcosm + CDPD II + un abonnement d'un an à Dream !

Comment accéder à toute la collection des CD au format ISO (Mac et Pc), pouvoir jouer des CD audio, pouvoir lire des CD photo, avoir accès à la bibliothèque sans cesse croissante des logiciels Amiga sur CD et enfin pouvoir faire tourner la majeure partie des jeux CD-32 sur un 1200 ? Une seule réponse ! L'Overdrive CD. Il vous sera livré avec Microcosm, le grand jeu galactique de Psygnosis, le CDPD II, collection géante de logiciels du domaine public et, en prime, un abonnement d'un an à Dream ! Vous pourrez maintenant profiter du cahier CD Dream se trouvant à la fin du magazine !

Overdrive CD 1990 F + CDPD2 225 F + Microcosm 300 F + 11 numéros de Dream 385 F + Frais de port 100 F = Total 3000 F
Réduit à 2 490 F pour les lecteurs de Dream !

80 F

Reliure Dream - ref PRE
Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protègera sous son design agreable, 11 numéros du magazine

149 F

Deluxe midi - ref CMI
Solution idéale pour les musiciens, Deluxe midi permet par exemple de relier votre Amiga à un synthétiseur. Compact et d'un design soigné, il dispose de trois prises in, out et thru

40 F

Bible du jeu - ref PHS
La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux de l'année 94, 101 trucs et astuces et un méga-dossier sur les jeux de foot. Incontournable

60 F

T-shirt Dream - ref PSH
Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T shirt 100% coton à l'effigie du magazine. Disponible en taille L et XL.

40 F

Tapis souris Dream - ref PTA
Doublez la durée de vie de votre souris et facilitez vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré avec la Dreamette

149 F

Fun color - ref CFN
Ingénieux module 16 millions de couleurs, le Fun color permet d'afficher les images IFF 24 bits et HAM8 (généralement réalisées sous AGA) sur un Amiga ECS classique. Idéal pour les collectionneurs d'images

390 F

Home music kit - ref CMU
Les plus grands tubes à portée de souris grâce à ce superbe logiciel de création musicale. Il saura satisfaire les initiés comme tous ceux qui souhaitent se lancer dans la musique assistée par ordinateur. Documentation française

Toutes ces offres sont valables dans la limite des stocks disponibles. La garantie et le SAV du Deluxe midi, du Home music kit et du Fun color sont assurés par Cuda informatique (Paris). La garantie et le SAV de l'Overdrive CD est assuré par Archos France (Verrières)

Offre exceptionnelle

11 numéros + 11 disquettes : 280 francs
3 numéros gratuits
vos petites annonces gratuites

DREAM

C O U P O N - R É P O N S E

n°11

Oui, je souhaite m'abonner à Dream à partir du numéro ..... .

nom . . . . . prénom . . . . . adresse . . . . . .

code postal : . . . . . ville . . . . . .

Je joins mon règlement de 280 francs à l'ordre de Posse Press par : ❑ Chèque bancaire, ❑ Chèque postal, ❑ Mandat

Offre à renvoyer avant le 30 novembre à Posse Press/Abonnements, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris

** Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement*

Octobre 1994 - n°11

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DES CONSOLES CD 32 BIT

Jeux

Simon the sorcerer
Lost vikings
Jetstrike

Test pro SX1

CD Pirate

Une série [illegible] de la [illegible] de répression du piratage a récemment révélé chez nos amis Anglais une hausse du piratage dans le monde du CD. L'équivalent de 11 millions de Livres Sterling de produits contrefaits ont été saisis par les autorités. L'Espagne, représentant les marchés [illegible], est l'initiateur de ces raids. [illegible], menaçant de leur unité criminelle à la [illegible], suite à ces opérations [illegible] vient prévenir les éditeurs des dangers qu'ils encourent avec l'arrivée de nouveaux équipements de duplication CD [illegible] sur le marché. L'Espagne a mentionné que les CD remplis de compilations de jeux PC circulaient depuis longtemps dans les milieux informatiques louches. Nul doute que cela pourrait engendrer la recherche de protections [illegible] à graver, tant pour les utilisateurs que pour les créateurs.

The Kraying game

Les titres vidéo CD compatibles avec la CD-32 s'amoncellent. Hélas, vient d'annoncer la parution de deux nouveaux titres sous le label Polygram vidéo. Il s'agit de The Kraying game (jeux par les frères du Spandau Ballet) et The Crying game, réservés aux deux aux plus de 18 ans. Ils seront vendus au prix [illegible] environ en France.

Pioneer du CD

Pioneer Game ayant finalisé le premier CD-Rom lecteur quadruple vitesse, le CD-ROM. La compagnie affirme que c'est le CD-Rom le plus rapide existant sur le marché. Nous sommes très [illegible] de les [illegible] pleinement. Dans cette catégorie, l'intérêt le plus [illegible].

Do you speak french ?

LCI, spécialiste des logiciels scolaires en Angleterre annonce l'arrivée du Cd-Rom Novelle. Le logiciel, conçu pour CD-32 et pour Amiga-CD, est un programme éducatif de trente cours de français pour les personnes ne parlant pas couramment cette langue. Il se compose de séquences filmées interactives, de musiques, de tests (prononciation, conjugaison, compréhension orale et écrite...) et d'un glossaire résumant les principales grammaticaux et orthographiques de la langue. LCI (Henley-on-Thames, Angleterre).

Effets très spéciaux

Depuis 14 ans, Visual concept engineering travaille sur les effets spéciaux de nombreux film aux Etats-Unis : Le retour du jedi, [illegible], Indiana Jones et la dernière croisade, Cliffhanger ou encore La famille Addams sont leurs réalisations les plus connues. La société vient de sortir le premier CD-Rom, un CD aux nombreuses [illegible] lisible par tous les lecteurs CD Amiga, PC ou Mac. Ce CD-Rom, rétrécit 1 192 images de résolution [illegible] nommée toutes les phases de leurs principaux effets spéciaux : explosions et [illegible] "enfilement". Idéal pour les programmeurs qui souhaitent reprendre des numérisations d'exception dans leurs animations ou pour les réalisateurs d'effets vidéo, le système CD présente cependant l'inconvénient d'avoir ces images au format pict. Il vous faudra donc utiliser un logiciel de conversion d'image (comme Transmogrifier ou Adonis) pour pouvoir en profiter pleinement.

Le retour du jedi.

MediaPoint présente

Sur le logiciel de présentation, la dernière version de MediaPoint comporte quelques innovations très attendues. Près de trente nouveaux styles de transition sont annoncés ainsi qu'un module de gestion de la CD-32 par le biais du Commodore Eureka (système de liaison de la CD-32 à l'Amiga).

MediaPoint présente bien et gère la CD-32.

H.U.G.O.T

Vente par correspondance uniquement

Vous désirez éviter les frais de ports :
Contactez-nous, nous vous recevrons sur rendez-vous

11, RUE LAKANAL • 93500 PANTIN
Du lundi au samedi de 9h à 13 h - 14h à 19h
Tél. : 16 (1) 49 42 97 74
Fax : 16 (1) 48 46 79 20

Remise pour tout achat : selon les quantités commandées
Garantie : 1 an pour les Produits / 6 mois pour les Logiciels
Crédit 3 mois : sans frais, après acceptation du dossier

LECTEURS

Externe A500/600/1200	490 Frs
Interne A500/600/1200/2000	460 Frs
Externe HD A500/600/1200/2000	1190 Frs
Interne HD A500/600/1200/2000	1190 Frs

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+	
512 KO AVEC HORLOGE	**279 Frs**
1,5 MO	**879 Frs**
2 MO	**990 Frs**
AMIGA 600	
1 MO avec HORLOGE	**479 Frs**
AMIGA 1200	
A1 200 2 Mo	**1690 Frs**
A1 200 4 Mo	**1900 Frs**
AMEM 32 Bit support SIMM 1248 Mo	**750 Frs**
AMEM 32 Bit 4 Mo	**1990 Frs**

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+	
Boîtier + carte contrôleur	1190 Frs
HD 60 Mo (contrôleur + DD)	2190 Frs
HD 80 Mo (controleur + DD)	2490 Frs
HD 120 Mo (contrôleur + DD)	3190 Frs
AMIGA 600/1200	
Interne	
HD 60 Mo (2"5)	1490 Frs
HD 80 Mo (2"5)	1790 Frs
HD 120 Mo (2"5)	2490 Frs
Externe (+10 Mo DE DOMAINE PUBLIC)	
HD 190 Mo (Overdrive)	2090 Frs
HD 170 Mo (Overdrive)	2190 Frs
HD 210 Mo (Overdrive)	2390 Frs
HD 250 Mo (Overdrive)	2490 Frs
HD 340 Mo (Overdrive)	3490 Frs
HD 425 Mo (Overdrive)	3990 Frs
Overdrive seul	1190Frs
AMIQUEST DDur amovible PCMCIA	
Amiquest seul	690 Frs
Amiquest 60 Mo	2180 Frs
Amiquest 80 Mo	2480 Frs
Amiquest 120 Mo	3180 Frs

LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

PERSONAL PAINT + PAINTER 3D	590 Frs
DELUXPAINT IV AGA	790 Frs
BRILLANCE	1690 Frs
MORPH PLUS	1690 Frs
ADPRO 2,5	1690 Frs
CALIGARY 24	1590 Frs
REAL 3D	990 Frs
FUN COLOR	349 Frs
SCENERY 4 0	690 Frs
IMAGEFX	2990 Frs

DISPONIBLE
AMIGA 1200 : 2490 FTTC
AMIGA 1200 PACK DESKOP
+ Deluxe Paint IV (AGA) + TTX + Digita Print Master + Oscar + Digger
2990 FTTC
AMIGA 600 :
1050 FTTC

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
SUPRA turbo 28 4 x plus rapide que A500	1990 Frs
TURBO 68020 + 1MO rend A500 en A1200	1990 Frs
TURBO 68020 + 4MO rend A500 en A1200	2990 Frs
TURBO 68030 + 1MO 32 Bit rend A500 en A4000/30	2990 Frs
TURBO 68020 + 1MO rend A500 en A4000/30	3990 Frs
AMIGA 1200	
TURBO 68030 28 Mhz 2 supports copro extensible à 8 Mo	1990 Frs
A12030 TURBO 4/40	4790 Frs
A12030 TURBO2 4/50	6490 Frs
AMIGA 2000	
SUPRA turbo 28 4 x plus rapide que A2000	1290 Frs
GFORCE	9990 Frs
COMBO 340	6490 Frs
AMIGA 4000	
A4 440 TURBO	10990 Frs

LOGICIELS VIDEO

SCALA TITLER	590 Frs
SCALA MM211	1990 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
VIDEO DIRECTOR	1590 Frs
VIDEO BACK UP	550 Frs
SCALA VT 100	390 Frs
ECHO 100	1990 Frs
EVASION 24	490 Frs
EX-GLOCK	290 Frs
EX VCR	1990 Frs

LOGICIELS BUREAUTIQUES

EXCELLENCE	590 Frs
FINALCOPY II	890 Frs
PROWRITE	490 Frs
MAXIPAN 4	450 Frs
PROPAGE 3 1	990 Frs
PROPAGE 4 1	1490 Frs

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

DISPONIBLE
Alimentation A500-A600-A1200 = 490 Frs

SOURIS

SOURIS MECANIQUE	160 Frs
SOURIS OPTIQUE	350 Frs
TAPIS DE SOURIS	39 Frs

CABLAGES

[illegible]	[illegible]

CARTOUCHES D'ENCRE

BJ-10EX	199 Frs
BJ-10SX	199 Frs
BJ-200	259 Frs

CO-PRO MATHEMATIQUES

Précisez PGA ou PLCC

68882 20 Mhz	590 Frs
68882 33 Mhz	790 Frs
68882 40 Mhz	990 Frs
68882 50 Mhz	1290 Frs

BARETTES SIMM 32 BIT

AMIGA 1200 et 4000/30/40	
pour 2 Mo 32 Bit	990 Frs
pour 4 Mo 32 Bit	1590 Frs

DISQUETTES

3"5 DF FF	3,60 Frs
3"5 DF HD	5,60 Frs

ROM

AMIGA 500	
ROM 2 0	279 Frs
ROM 1 3	279 Frs
A 600 : Kit Rom rend A 600 en A 500	389 Frs
A 1200 : Rom share rend A 1200 en A 500	650 Frs
Change Kick Start	379 Frs

VIDEO

VIDI 12	990 Frs
VIDI 12 RT	1890 Frs
VIDI 24	2490 Frs
DCTV	1990 Frs
DCTV (4000)	2990 Frs
GST 40	2990 Frs
GST GOLD AF	3650 Frs
GLOCK GVP	3390 Frs

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	1556 Frs
SUPRA FAX V 32	2089 Frs

IMPRIMANTES

CANON BJ-10SX	1850 Frs
CANON BJ-200	2590 Frs
HP DESKJET 550C	4490 Frs
HP DESKJET 510	2490 Frs

MONITEURS

1083S	**1890 Frs**
1084S	**1590 Frs**
1085S	**1990 Frs**
1942 : ou 1438 autocom	**3190 Frs**

DIVERS

DISK EXPANDER double la capacité de votre disque dur	349 Frs
SCANNER A MAIN	1250 Frs
QUARTER 5 0	390 Frs
QUARTER TOOLS DELUXE	890 Frs

CARTES GRAPHIQUES

AMIGA 2000/3000/4000	
SPECTRUM	3690 Frs
OPAL VISION	3990 Frs

CARTES CONTROLEURS

AMIGA 2000/3000/4000	
A 4008	1390 Frs
AMIGA 2000	
2000/SCSI	600 Frs

MUSIQUE

DSS + GVP	990 Frs
HOME MUSIC KIT	349 Frs
INTERFACE MIDI	390 Frs
BARS ET PIPES	990 Frs

Vous recherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus.

Tous nos prix sont TTC, révisables sans préavis selon les stocks disponibles, nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'endommagement des marchandises occasionné au cours du transport.
Délai minimum 48h à compter de la date de réception de votre chèque dans nos locaux.

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

NOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... **VILLE .**

Tél. : .....

Date : . . . . . **Signature :** .....

DESIGNATION	QTÉ	MONTANT

Frais d'envois 130 Frs ecrans, 80 Frs ordinateurs, 45 Frs par accessoires

Total

SX1

Dans le dernier numéro, nous vous présentions l'Overdrive CD, l'une des plus intéressantes interfaces pour Amiga permettant de transformer ce dernier en véritable CD-32 via plus simplement de disposer d'un CD-Rom sur sa machine. En effet, les deux éléments pro excellence, le lecteur peut être vu par les compatibilistes professionnelles, et c'est bien ce qui fait le force de l'ensemble tel que l'Overdrive et le SX1.

Le boîtier SX1.

Certains organismes proposant des banques de données sur CD comprenant des images, des musiques, des textes, des textures, l'utilisateur désireux d'utiliser des unidaires un peu plus poussés à l'image, devrait disposer enfin de machine permettant pour exploiter ses logiciels. On pourrait croire l'Overdrive et le SX1 concurrents l'un de l'autre, il n'en est rien (ou le moins, à mon avis !). Alors que l'Overdrive se destine à un public d'Amigaïstes avisés de la bibliothèque de la CD-32, le SX1 s'adresse aux possesseurs de la CD-32 de profiter à l'univers de l'informatique, par le biais de leur machine. Tous pour l'heure, savons le faire.

Présentation

Le SX1 est un boîtier [illegible] qui s'emboîte dans le port d'extension de la [illegible] [illegible] [illegible]

semble ? Je vous avais dit précédemment que l'on pouvait adapter un disque dur externe au périphérique, mais ce que j'avais en revanche omis de dire, c'est qu'un drive IDE peut aussi prendre place à l'intérieur du SX1. Pas mal, non ? Il est aussi possible de brancher deux disques durs, voilà un détail intéressant. Et comme si ce n'était pas assez, un emplacement a été prévu pour adjoindre de la mémoire à ce mutant micro-ordi, mini-tour. C'est avec fierté que l'on peut installer une Cartouche SIMM (de 1, 2,4 ou 8 Mo) à cet endroit. Ajoutez qu'une fois tous ces connecteurs branchés, le résultat est impressionnant. Non seulement on possède une véritable Amiga, mais celui-ci se trouve rendu d'un nombre équivalant de possibilités de branchement. En faisant le compte, on obtient : deux emplacements pour disque dur, un support pour extension de mémoire, une entrée micro, un port série Pc, un port parallèle et une sortie vidéo (RGB, vidéo et S-VHS). De quoi faire baver les possesseurs de véritables Amiga. Pour ce qui est de l'utilisation, elle est, on ne peut plus confortable. Le lecteur de disquette et le disque dur sont pilotables, mais le CD-Rom, lui, est toujours là pour nous montrer ses compétences. Avec le SX1, on est parti de découvrir un périphérique vraiment complet, bien plus attractif. S'il y en a qui sont atteints par la micro-informatique, c'est le moment de sauver les pas.

Remerciements à Infrasoft

Video creator

Le SX1 dispose de tous les ports classiques de l'Amiga.

CD ROM

O.R.I.O.N DIFFUSION

✆(16) 33 26 29.21

Du Lundi au Vendredi de 10h30 à 19h30

12 Frs/Disk !

Frais de Port : 15.00 Frs
CDROMs/Equipements 20.00 Frs

CONSTELLATION 5.0

"La Bible du chercheur de Dp"
Catalogue complet sur 2 Disks
❑ ☞ 20.00 Frs (port compris)

ANTIVIRUS

DERNIERES VERSIONS

❑VIRUS Z II 1.09
❑ANTICICLOVIR 2.1
❑VIRUS CHECKER 6.43
❑VIRUS WORKSHOP 3.6
❑VIRUS INFOBASE 1.1
L'encyclopedie du virus. Les symptomes de chaque virus sont décrits !
❑KIT ANTIVIRUS (5 Antivirus)
☞ 40.00 Frs

COMPATIBILITE

❑RELOKICK 1.3 A600->A500
❑RELOKICK 1.4 (3.0) NEW ! A1200->A500 sans la roche CPU
❑RELOKICK 2.0 A500->A600
❑RELOKICK 3.0 A500->A1200

ACTION REPLAY IV

❑ Pour A1200 mettez des vies infinies, récupérez les images et modules..
☞ 30.00 Frs

UTILITAIRES DE MUSIQUES

❑PROTRACKER 3.30
❑OCTAMED PRO 2.0
❑EAGLE PLAYER 1.52 (2 Disks)
❑DASMODPLAYER 3.3b (2 0+)
❑DELITRACKER 2.07 (2 0+)

INTERFACE MIDI

Interface Midi professionnelle + 2m de cable + disk utils & Midi Files
❑ Complete 249.00 Frs
❑ En Kit 149.00 Frs

INSTRUMENTS PROFESSIONNELS

❑ACCORDS PIANO
❑CLAVIERS (3 Disks)
❑DRUMS (2 Disks)
❑BASSES
❑GUITARES
❑MODULES JAZZY en exemples
☞ 30.00 Frs/Disk

S3M Player 2.5

Incroyable Player de musiques 32 voix au format S3M (PC) (Compatible TOUT Amiga II)
❑Pack modules S3M ☞ 12.00 Frs/disk (7 packs deponibles - Player fourni)
❑L intégrale S3M ☞ 80.00 Frs

DEMOS JOUABLES DE JEUX

❑DOOM (2 0+) (Slide)
❑DETROIT
❑HEIMDALL II AGA
❑SKIDMARKS AGA
❑BODY BLOWS AGA (2 Disks)
❑RUGBY LEAGUE COACH AGA
❑WEMBLEY INT SOCCER AGA
❑BANSHEE AGA
❑KID VICIOUS AGA
❑PERPETUAL CRAZE AGA
❑PUTTY SQUAD AGA
❑RUFF N TUMBLE
❑DRAGON STONE
❑OPERATION OIL

O.R.I.O.N DIFFUSION - BP 299 - 61008 ALENCON Cedex

Carte bancaire & Euro-Chèque : minimum 100,00 Frs de commande

Envoyez ou commandez sur papier libre

❑Coupez - Découpez

L'ami Domaine Public numero 1

ASSEMBLY PARTY

❑SHITTIMUUM/TORRUBAL (4 Disks)
❑MINDFLOW/STELLAR (AGA)
❑BREATH TAKER/VIRTUAL (5 Disks AGA+2Mo)
❑DROOL THIS/PARALLAX (6 Disks AGA+4Mo)
❑PEEWEE/COMPLEX (AGA)
❑SUB U/$7F D1/ANALOGY (4 Disks AGA)
❑MAXIMUM OVERDRIVE II/RAGE (3 Disks AGA)
❑LYAD (ODYSSEY 2)/ALCATRAZ (4 Disks AGA+4Mo)
❑FINAL CONDOM/DELON
❑DIZNEELAND #2/ABSYS
❑HARD DAY/EMT (AGA)
❑HARDCORE/BASS
❑INTROS/DEMOS (2 Disks) 30 démos
❑MUSIQUE (2 Disks) 6 modules
❑L intégrale ☞ 399.00 Frs

SEA SOFT & SUN PARTY

❑AON/OXYGENE (AGA)
❑IMAGINE/DREAMDEALERS (AGA)
❑BIRTHDAY/OXYGENE (2 Disks AGA)
❑MEMORY/IVORY (AGA)
❑BLUE LAGON/MELON (AGA)
❑KARAKATOES (2 Disks AGA)
❑GRAPHISME (4 Disks) 38 images
❑MUSIQUE (4 Disks) 16 modules
❑L intégrale ☞ 185.00 Frs

POLAND PARTY

❑Intégrale musicale (6 Disks) 27 modules ☞ 85.00 Frs

LE JEU DU MOIS

❑DELUXE GALAGA 2.13
Nouvelle version de cet excellent Shoot'em up ☞ 2 joueurs !!

LE MEILLEUR DU JEU DP

❑PENGO II Clone de Pengo !
❑SCORCHED TANKS 1.75 Tir d'artillerie jusqu'à 4 joueurs
❑COLONIAL CONQUEST Wargame galactique
❑TANX N STUFF Combat de tank jusqu'à 4 joueurs
❑EMERALD MINE 5.0+EDITOR Clone de BoulderDash (2 Disks)
❑GRAVITY FORCE II clone de Thrust pour 2 joueurs
❑RAISE THE TITANIC Simulation de renflouage (Jeu 3D)
❑FATAL MISSION 3 Shoot'em clone de Gyruss !
❑GLOBAL THERMONUCLEAR Wargame arcade conflit USA URSS
❑OVERLANDER Clone de MoonBuggy
❑TMA Aventure/arcade futuriste.
❑GREEN 5 clone de FlashBack!
❑DOCTOR STRANGE Superbe jeu plateforme/stratégie
❑IMPERIAL 2.0 Réflexion clone de Shongui
❑SUPER OBLITERATION clone de Pong
❑REJECTION Foot futuriste
❑INTENSE clone de Alien Breed !
❑MORIA clone de Ultima !
❑PEEBEE clone de Apydia!
❑BATTLE CARS II Course poursuite entre 2 voitures (Jeu 3D)
❑SMIDGE Clone de Zool !
❑DIY GAME Aventure (Jeu 3D)
❑NOSTALGIUM Clone de Undum C64
❑DEPTHCHARGE combat sous-mari.
❑BETTER DEAD THAN ALIEN Shoot em clone de Invaders-Asteroids
❑STRIKE S N SPARES LA simulation de Bowling !
❑DRIVING MANIACS Simulation de course de voitures (Jeu 3D)
❑CAFFEINE FREE Shoot'em special horizontal
❑ATTACK OF THE ALIENS Clone de Space Invaders II (arcade)
❑ORK ATTACK Ecraser les Orks avec des pierres. Sanglant!
❑TASK FORCE Wargame clone de Battle Isle !

PACKS DE JEUX

+50 jeux/pack pour TOUT Amiga (19 packs de 10 disks disponibles)
❑ ☞ 120.00 Frs/PACK

LE MEILLEUR DU JEU AGA

❑MOTOROLA INVADERS II (2 Disks)
❑MEGABALL 3.0 AGA
❑TETRIS DUEL AGA
❑BOMBPAC CD32 AGA
❑U CHESS 2.89 (4Mo RAM)
❑MAD FIGHTERS II AGA (3 Disks)
❑CYBERTECH CORP AGA (2 Disks)
❑HOI REMIX GAME AGA

LE JEU DU MOIS BGR

❑BACMAN AGA VF Superbe clone de Pacman !

KLONDIKE MANIA

❑KLONDIKE AGA (3 Disks)
❑DATAS AIME VALEJO CARDS
❑DATAS MANGA EROTIC CARDS
❑DATAS CINDY CRAWFORD CARDS
❑DATAS ARTS CARDS
❑DATAS FAGES CARDS
❑DATAS WOMAN CARDS
❑DATAS IRON MAIDEN CARDS
❑Les 7 DATAS ☞ 50.00 Frs
❑KLONDIKE II AGA (3 Disks)
❑DATAS SWIM SUITS II CARDS
❑DATAS PLEASURE CARDS
❑DATAS FAGES II CARDS
❑DATAS STAR TREK CARDS
❑Les 4 DATAS ☞ 45.00 Frs

C64 EMULATOR 3.0

❑Emulateur C64 pour TOUT Amiga ☞ 30.00 Frs (2 Disks)
❑Pack Jeux C64 ☞ 12.00 Frs/disk (3 packs disponibles)
❑C64 3.0 + Jeux ☞ 65.00 Frs

SPECTRUM EMULATOR 1.7

❑Spectrum 48K pour TOUT Amiga ☞ 30.00 Frs (2 Disks)
❑Pack Jeux ☞ 12.00 Frs/disk (13 packs disponibles)
❑Spectrum 1.7 + Jeux ☞ 180.00 Frs

EXTENSIONS AMOS

❑TURBO 1.9 ❑SERIAL 2.1 ❑DOS 2.5
❑STARS 1.0 ❑EASY UFE 2.23b
❑ENHANCED MUSIC 3.0 ❑ISA
❑JD LIB 4.6 ❑PHT US 1.1
☞ 30.00 Frs/disk

TRANSFERT PARNET

Offrez vous un mini réseau entre 2 Amigas et exploitez leurs ressources!
❑ Cable+disk utils 129.00 Frs

SELECTION CD-ROM

❑COOP IV 199.00 F
❑AMINET III ou GOLD 149.00 F
❑LOCK 'N LOAD 199.00 F
❑EURO SCENE 1 149.00 F
❑SAAR / AMOK 229.00 F
❑IMAGINE CD 399.00 F
❑AMIGA TOOLS 249.00 F
❑AMOS DP CD 199.00 F
❑EMERALD MINE 149.00 F
❑AUGE/CACTUS 199.00 F
→ Frais de port 20.00 Frs
Plus de 40 CDROMs disponibles !

TRANSFERT CD32-AMIGA

Exploitez le contenu des CDs sur votre Amiga via la CD32 !
❑Cable+disk utils 239.00 Frs
❑CD NETWORK/EXCHANGE 199.00 Frs
❑Solution complete 419.00 Frs

REVUES ETRANGERES

❑AMIGA FORMAT+Disks 55.00 F
❑AMIGA COMPUTING+Disks 55.00 F
❑AMIGA SHOPPER 45.00 F
❑AMIGA USER INT +CD 60.00 F
❑AMIGA CD32 GAMER+CD 60.00 F
❑AMIGA WORLD 45.00 F

Frais de port
1 revue 28.00 Frs
2 revues 35.00 Frs
3 revues+ 41.00 Frs

ABONNEMENT POSSIBLE !

O.R.I.O.N Diffusion - BP 299 - 61008 ALENCON Cedex ✆(16) 33.26.29.21

Nom-prénom _____
Adresse _____
Code _____ Ville _____
❍ Cheque ❍ CCP ❍ Mandat ❍ Euro-Chèque
❍ Carte Bancaire ❍ Contre Remboursement (+50.00Frs)
❍ Recommandé (+15.00) ❍ Colissimo (+10.00Frs)
N° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
Date Validité ❑❑/❑❑ Banque _____

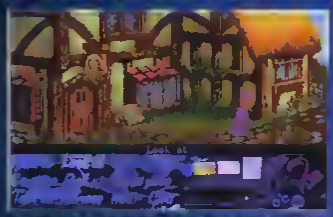
Total Disquettes _____ F
Total Revues _____ F
Total CD-ROMs _____ F
Frais de port + Options _____ F
SIGNATURE
TOTAL GENERAL _____ Frs

CD

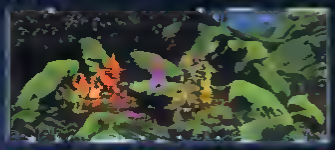
Simon the sorcerer

On en a déjà tant dit à propos de Simon, que j'ai du mal à trouver les mots pour vous présenter cette nouvelle version. Il y est toujours question d'un petit bonhomme qui, ayant voulu trop jouer avec son livre de sorts, se retrouva plongé dans un univers parallèle, peuplé de magiciens et de monstres tout plus horribles les uns que les autres. Il n'a qu'un but : retourner chez lui, quitte à quitter. La seule façon d'y arriver est de devenir sorcier, mais la chose n'est pas simple. Seule son agilité allée à votre grande faculté de raisonnement viendra à bout des situations les plus critiques. Et vous ne risquez pas de vous ennuyer. Non seulement les énigmes vont de quoi vous faire réfléchir, mais l'humour intervient tout le jeu. Simon est graphiquement identique à la version AGA du même nom. Une qualité trop explicative intervient se mettre à l'ensemble pour trouver sur le scénario du jeu. Mais ce qui prime avant tout, c'est que la version CD-32 intègre des jolies digitalisations, résultat, Simon ne vous indique pas son opinion, il vous la fait haut et fort ! Le seul mêmes. Le seul mêmes, c'est que le héros ne parle que la langue de Merlin, c'est-à-dire l'anglais. Comme de coutume, aucune aide ne vous ne vient accompagner les paroles du magicien. Notez qu'avec un bon niveau d'anglais, il n'est pas difficile de comprendre les dialogues. Et cela, quelques connaissances vous faciliteront le plus grand bien quand vous aimez, on ne compte pas.

GH.



Si mon CD-32 se met à parler, je vais craquer.



Aventure

GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
SON	13
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	08
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1
Langue : anglais
Disponible : Amiga et A1200

86%

The lost vikings

Un bon vieux titre vieux tout droit sorti des archives de l'Amiga et remodelé pour la CD-32. Vous contrôlez en même temps, trois guerriers vikings totalement fêlés dans un univers futuriste. En fait, Baleog, Erik et Olaf sont forcés à tour de rôle et accomplissent des actions différentes mais complémentaires. Olaf est le protecteur, à l'aide de son bouclier, il repousse les ennemis, Baleog est le contraire total. Lui, c'est le destructeur. Un adversaire leur barre la route, pas de problème, Baleog le décapite et lui expédie une flèche en plein cœur. Mais pour ce qui est de la ruse, c'est Erik le roi. Il enjambe avec dextérité les pièges les plus dangereux et se joue de ses mains en leur sautant par-dessus. La fine équipe devra agir avec circonspection et de fine chaque tableau. Si les trois compagnons se franchissent les seuls et sauf la vie, ce sera comme perdu. Heureusement, des codes les aideront à progresser bien plus facilement. De nombreux éléments extérieurs vient faire changer le cours de leur aventure. Les armes pourront être collectées, ainsi que d'autres objets tout aussi précieux. Même les tableaux vous donnent des indications.

Nos trois vikings, c'est le cocktail qui pétille.

Bons bien utiles pour votre quête. Cette version est agréable et les musiques bien réalisées. On se prend au jeu en quelques parties. Ne négliger donc aucun détail, et que Thor soit avec vous !

GH.

Action/réflexion

GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
SON	10
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	11
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1
Langue : anglais
Disponible : Amiga

86%

TURTLE BAY DIRECT

L'étang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20

DISQUES DURS

BOITIERS DISQUES DUR EXTERNES

SCSI tout Amiga	550 Frs
IDE port PCMCIA Overdrive	350 Frs

INTERNE AMIGA 600 / AMIGA 1200

170 Mo + Câble	1790 Frs
210 Mo + Câble	1990 Frs
420 Mo + Câble	2500 Frs

EXTERNE A 600 / A 1200

40 Mo Overdrive	790 Frs
80 Mo Overdrive	990 Frs
105 Mo Overdrive	1290 Frs
130 Mo Overdrive	1590 Frs
170 Mo Overdrive	1950 Frs
210 Mo Overdrive	2190 Frs
420 Mo Overdrive	2690 Frs

DISQUES DUR SCSI

40 Mo	690 Frs
105 Mo	990 Frs

SYQUEST

S44 - 44 Mo + 1 Cartouche	1290 Frs
S88C - 88 Mo + 1 Cartouche	1790 Frs
Cartouche vierge 44 Mo	350 Frs

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko sans horloge	200 Frs
A500 - 512 Ko avec horloge	250 Frs
A500 Plus - 1 Mo	300 Frs
A600 - 1 Mo sans horloge	380 Frs
A1200 - Oko - Horlg - Emp Cop	550 Frs

BARETTES SIMMS

256 Ko en 8 bits	70 Frs
1 Mo en 8 bits	250 Frs
2 Mo en 32 bits	590 Frs
4 Mo en 32 bits	950 Frs
8 Mo en 32 bits	1990 Frs
16 Mo en 32 bits	3500 Frs

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga	400 Frs
Interne Amiga 500	350 Frs
Interne Amiga 2000	350 Frs
Interne Amiga 600/1200	350 Frs
Externe Amiga 1200/4000 HD	N C
Interne Amiga 4000 HD	950 Frs

ACCESSOIRES

Joystick Quickshoot	40 Frs
Scanner 64 tons de gris	690 Frs
Horloge Amiga 1200	190 Frs
Alimentation Amiga	320 Frs
Souris Amiga	90 Frs
X Copy Pro	199 Frs
Solo	199 Frs

Frais de ports : logiciels 30 frs
Accessoires 50 frs -Matériels 90 Frs

INCROYABLE !

PORT GRATUIT — GARANTIE 6 MOIS**

AMIGA CD 32

1290 Frs

AVEC 4 JEUX

Oscar, Chaos Engine , Nigell Mansel, Diggers

** sauf manette de jeux

NOUVEAU

AMIGA CD 32 S-PORT

L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga, un PC ou un Mac via le port RS232 (série), livrée avec un CD domaine publique comprenant les logiciels de Transfert

AMIGA S-PORT : 450 Frs

EXCLUSIF

CD ROM MULTIMEDIA !

Connectez un CD Rom multimédia double vitesse sur votre Amiga , votre PC ou votre Mac ? , connectez une CD 32 grâce à l'interface Amiga CD32 S-PORT !

S-PORT + CD 32 + 4 JEUX 1690 Frs

PROMO

SYNTHETISEUR KAWAI FUNLAB + INTERFACE MIDI + LOGICIEL DR TS + CABLES

MIDIPACK (stock limité) **990 Frs**

LOGICIELS

CDTV / Overdrive CD / A570

Prey An Alien Encounter	79 Frs
ESS Mega	79 Frs
Thomas Snowsuit	79 Frs
Peter Rabbit	79 Frs
Classic Board Games	79 Frs
LTV English	79 Frs
Sim City *	99 Frs
Lemmings *	99 Frs
Bridge *	99 Frs
Mind Run	79 Frs
Chronologies Du Monde *	99 Frs
New Electronics Cookbook	79 Frs
Ordinode	79 Frs

* = Compatibles CD 32
Nombreux titres CDTV, nous consulter

AMIGA Non AGA

Starter Pack (4 logiciels)	99 Frs
Kindword - Fusion Paint - Kick Off - F18	
My first Amiga (4 logiciels)	50 Frs
Superword - Rtype2 - Championship golf - Shanga	
Maxiplan plus (tableur)	90 Frs
Digiview Gold	150 Frs
Professional Draw	100 Frs
Professional Page	100 Frs
Scala MM201	450 Frs

AMIGA CD 32

Oscar + Diggers	99 Frs
Chaos Engine	99 Frs
W Commander + Dangerous street	99 Frs

AMIGA 1200 / 4000

Deluxe Paint 4	250 Frs
Scala MM 201	450 Frs
Amigavision Professional	690 Frs
Devpac 3	600 Frs
Megalo Sound	350 Frs
Vidéo Master	650 Frs
Vidéo AGA	750 Frs
Vidéo AGA / RGB	1250 Frs
Colour Master	650 Frs
Clarity 16	1390 Frs

DEPARTEMENT OCCASIONS

Materiel en parfait etat de marche, révisé par nos soins, ce matériel peu presenté quelques defauts d'aspect (rayures, taches ect ..) Quantite limitee, livré complet avec doc et notice . Pour plus de précisions sur ces articles, contactez nous au 70.66.44.25

Amiga 500 Plus	790 F
Amiga CDTV	900 F
Amiga 600	890 F
Amiga 2000 B - 1 Mo ram - Rom 2.0	1790 F
Amiga 3000 25 Mhz - 2 Mo ram HD 52 Mo SCSI	3500 F
Amiga 4000 030 - 2 Mo - HD 85 Mo	7900 F
Moniteur couleur 1083 S	700 F
Moniteur Couleur 1084 S	900 F
Moniteur Couleur 1085 S	700 F
A 570 Lecteur CD pour A500/500+	1490 F
Clavier CDTV Noir	250 F
Clavier A4000 Azerty	350 F
Lecteur Disk Noir (CDTV / AMIGA)	350 F
Lecteurs HD 2.5 toutes capacitées	N C

Caddy CDTV / PC	20 F
Imprimante MPS 1230 9 aiguilles	400 F
Pack Alter Audio prise midi + Soft	150 F
Home Vidéo Kit Genlock + logiciel	350 F
Voice Master Digitalisateur	120 F
Amiga 1000 Ext Mem 256 Ko	100 F
Souris CDTV	90 F
Carte SCSI A2091 (A2000)	1490 F
Cable DB9 / DB9 Male	50 F
Télécommande CDTV	200 F
Workbenh 3.0 + Manuels	150 F
Workbench 2.05 + Manuels	100 F
Cable Peritel Amiga	30 F
Disk 3.5 DF DD (non vierge)	**2.50 F**

Tout nos prix sont TTC Offres Valables dans la limite des stocks disponibles Pour passer commande, écrivez sur papier libre vos noms et adresse accompagné de votre réglement par chèque bancaire
Vous recherchez un article specifique qui ne se trouve pas dans cette publicité ? contactez nous, nous essayerons de vous satisfaire au meilleur prix

Jetstrike

En voilà un simulateur de vol original. Plus proche de l'arcade que de la véritable simulation, Jetstrike est un petit jeu qui ne manque pas d'intérêt. À travers une centaine de missions, vous contrôlez un minuscule avion de chasse, quelquefois en un chasseur hélicoptère et devant au moins s'acquitter de la bagnole dont vous êtes le pilote du succès. Heureusement, les missions s'enchaînent dans une de missions de mise en train progressif avant le parcours final. Vous pouvez même d'abord entraîner au cours d'un vol contre la montre. Dès que vous avez rempli des missions à gagner, pour ce qui est du combat, les options deviennent plaisant Jetstrike au-dessus des jeux d'arcade traditionnels. Alors seulement, on contrôle les directions de l'appareil, mais aussi sa vitesse, son armement, le carburant, ou encore le train d'atterrissage. Les missions à accomplir sont variées, et c'est ce qui fait de l'intérêt du jeu. Il peut s'agir d'une simple reconnaissance du terrain ennemi, ou d'attaquer d'un agent ou du bombardement de la base adverse... Bien vite, la stratégie l'emporte sur l'action, le jeu est de ce côté plan de missions. En revanche, la réalisation n'est pas des plus impressionnantes, de plus la prise en main n'est pas évidente. Seule la musique est plaisante, ainsi que certains bruitages. Jetstrike saurait pu être un jeu surprenant, mais il reste tout juste amusant.
G.H.

Un jet est en train de sortir.

Arcade

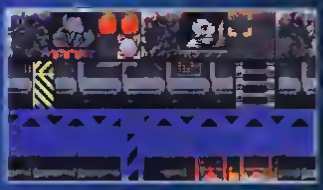
GRAPHISME	09
ANIMATION	09
JOUABILITÉ	05
SON	14
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	02
DIFFICULTÉ	12
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	12

Nombre de joueurs : 1 à 2
Langue : français
Disponible : Amiga

77%

Qwikforms

Les mondes de la mise en page et du traitement de textes vont être serein. À condition de posséder un lecteur Co-Ram pour Amiga ou une interface de type SX1 pour Co-32, et d'utiliser sur ce disque une base de données à faire calculer notre propre imprimerie. Au menu, une ribambelle de cliparts, d'images et de fonts aux thèmes les plus variés. Les cliparts vous serez des petites illustrations en noir et blanc que rangeant les logiciels de vidéo et d'autres formats. B/S et Degas/Neo, ou se limitent au format IFF, qui reste le plus répandu de tous, sans pour autant offrir la souplesse d'utilisation de ses concurrents. En fait, les images IMG ou IFF accompagnent le tout, de quoi trouver le logiciel qui se montre le mieux avec vos mises en page. Des centaines de polices (Calamus, FIG, Degastream) ne pourront que contenter les plus difficiles d'entre vous. De plus, 7 exemples de textes pré-établis qui feront les délices pour leur carnet d'affaires. Des trames de petits programmes remplissent le CD, pour permettre le transfert des données entre les logiciels ou pour convertir les images dans un autre format. SV permettent des utilitaires pour en le BIG, les fichiers 24 bits ou lancer des anims. Avec Qwikforms, on en a pour son argent, et on ne peut que saluer sa bonne dans l'éventail de fichiers en ligne.
G.H.



Je suis l'aigle de Qwikforms !

C-DREAM

3615 DPSH

Domaine Public Software Hardware

Hermès : le protocole Amiga : simple, rapide, puissant

Pas de blabla mais des mégas !

- Plus de 100 Mo de dernières nouveautés importées directement du Canada et des USA.
- Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga (jeux, images, utilitaires, démos, fichiers musicaux).
- Quel que soit votre Amiga, vous trouverez sur DPSH les réponses à vos problèmes.
- Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'intégration.

3615 DPSH la meilleure façon de télécharger sur Amiga !

Commandez paur 35 francs le protocole Hermes et ses utilitoires sur le 3615 DP5H

Gagnez des accès mensuels en 3614 sur le 3615 DPSH.

L'EVENEMENT DANS LE MONDE AMIGA !

Une revue traitant uniquement du graphisme 2D, 3D, de la vidéo et du Multimédia, unique à ce jour.

Vous n'y trouverez que des **exercices pratiques**, des astuces, des trucs trouvés dans leurs tâches professionnelles par des PROS de l'infographie.

Découvrez les **séries Pas à Pas** pour décomposer des actions ardues, avec vos logiciels favoris.
Des projets complets vous sont proposés sur les logiciels les plus connus du marché :
Adpro, Aladdin4D, Brilliance, Caligeri, Dpaint, Imagine, LightWave, MédiaPoint, Real 3D, Scala, Scenery Animator, VistaPro, etc...

BULLETIN D'ABONNEMENT *(à découper ou à recopier)*

Je m'abonne pour un an soit 6 numéros à partir du numero 3

Nom : _____ **Prénom .** _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ **Ville :** _____

Pays : _____

Je joins un cheque de 185 F.

Pour l'etranger (Europe) Paiement uniquement par mandat international **: 240 FF**

Par avion 380 FF

Envoyer a MULTIMEO 42, rue Raymond Marcheron 92170 VANVES

UNIQUEMENT SUR ABONNEMENT

Sex model file

En veux-tu, en voilà ! Les CD "X" vont de plus en plus loin sur CD-32. Après s'être limité à de vulgaires slide-shows aux images aussi dégueulasses que les filles qui y prennent pose, les éditeurs s'attaquent à un nouveau domaine que la console est tout aussi capable d'occuper. Le

Tu fais un jeu de Monopoly, et l'autre fait un gâteau.

Mais, qu'est-ce-qu'elle, je ne sais rien de tout.

Video-CD commence à faire un tabac, alors pourquoi les logiciels n'apparaîtraient pas le format MPEG ? Pour notre plus grand plaisir, c'est à présent chose faite. Dès lors, vous y trouverez 3 titres, les plus beaux cultons anglais en pleine séance d'effeuillage, mettant à nu une fille

ème, ce dernier est plus "x-rated" que "Barb". Aucune séquence ne ressemble en rien, et l'ensemble reste le plus innocent possible (décidément, nous n'avons pas les mêmes valeurs). Le CD ayant été verrouillé, il est possible de sauter (excuse le lapsus) de l'un à l'autre des mannequins sans perdre de temps. Chaque fille est présentée dans une large séquence dirigée comme un film. Comme dans les films, de véritables scénarii se déroulent sous nos yeux, pour donner un peu plus de piment à la présentation. La bande sonore, essentiellement des musiques d'ambiance et des commentaires accompagnent les images. Comme j'aime bien le faire pour les jeux, je suis parti pour suivre dans ses moindres détails l'évolution du logiciel d'Electric Blue. Le message est lancé. A suivre...

G.H.

Ebouriffant, furieux, sévère, étonnant, dantesque !

Le service minitel des Amiga dreamers !

- Posez toutes vos questions à la rédaction, réponse assurée sous 24 heures !
- Rencontrez des centaines de passionnés de l'Amiga et dialoguez avec eux !
- Echangez vos idées dans chaque domaine d'utilisation de la machine !
- Découvrez le sommaire du prochain numéro ainsi que les dernières informations en avant-première !
- Créez et gérez votre propre club d'utilisateurs !
- Vendez votre matériel ou découvrez l'occase en or !
- Suivez l'agenda des manifestations Amiga !
- Consultez l'annuaire de tous les intervenants Amiga en France !
- Commandez les articles de la boutique !
- Téléchargez les programmes du domaine public testés dans le magazine !

36-15 ADream

Elu meilleur serveur de l'année (par nous)

ALIAS PRESENTE
AVEC
NRJ
youssou n'dour
youssou n'dour
the guide (wommat)
NANCY :
Festival de Jazz
15 OCTOBRE
MULHOUSE :
Le Phoenix
22 OCTOBRE
DIJON-TALANT :
Salle St Exupéry
23 OCTOBRE
MARSEILLE :
Théâtre du Moulin
24 OCTOBRE
LYON :
Le Transbordeur
25 OCTOBRE
REIMS :
Parc Expo
28 OCTOBRE
BERCK :
Le Kursaal
31 OCTOBRE
PARIS-LE BATACLAN
29 et 30 OCTOBRE
M6
SQUATT
LOCATIONS : FNAC - VIRGIN MEGASTORE ET POINTS DE VENTE HABITUELS
3615 NRJ CLUB
POUR CONNAITRE LA FREQUENCE NRJ DE VOTRE VILLE, TAPEZ 3615 CODE NRJ, RUBRIQUE STA.
NRJ MUSIC TOUR

Disponible chez tous les spécialistes Amiga
(liste sur simple appel au 57 89 11 40,

Distribué en Belgique par
EIS 31, rue du Prof MAHAIM
4000 LIEGE COINTE Tél/Fax 41 52 71 95

Les produits Natural Graphics sont édités et supportés par CIS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

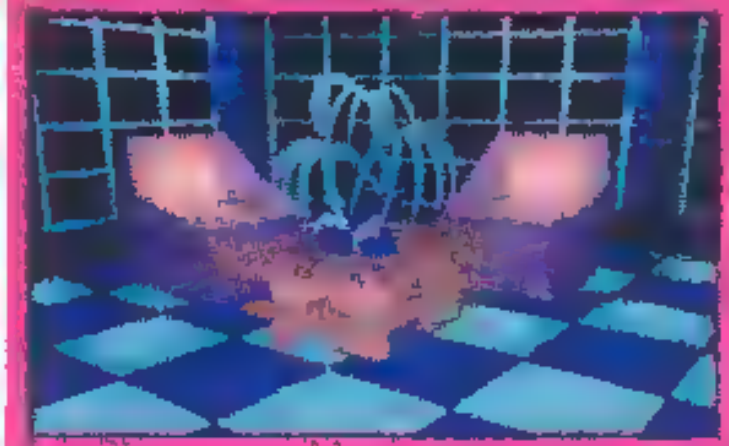
CIS ©

* Prix public généralement constaté. Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis
Les produits cités dans cette page sont des marques déposées de leurs fabricants et éditeurs respectifs

DROAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

N°11

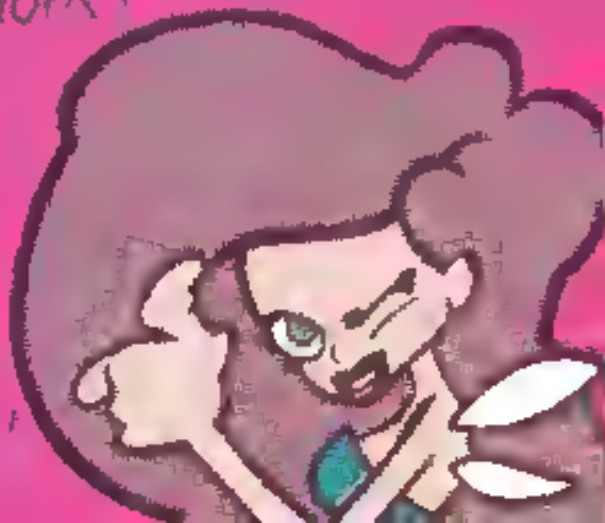


Painter 3D

Génial ! La réalité virtuelle à portée de souris ! Logiciel commercial complet d'images de synthèse en version française. Copyright Adept Development

Theme park

Grandiose ! Essayez-vous à construire un parc d'attractions ! Démo jouable du plus grand succès de l'année. Copyright Bullfrog / Electronic Arts



2 disks en 1 ! Pour tous les Amiga, 1 Mo !